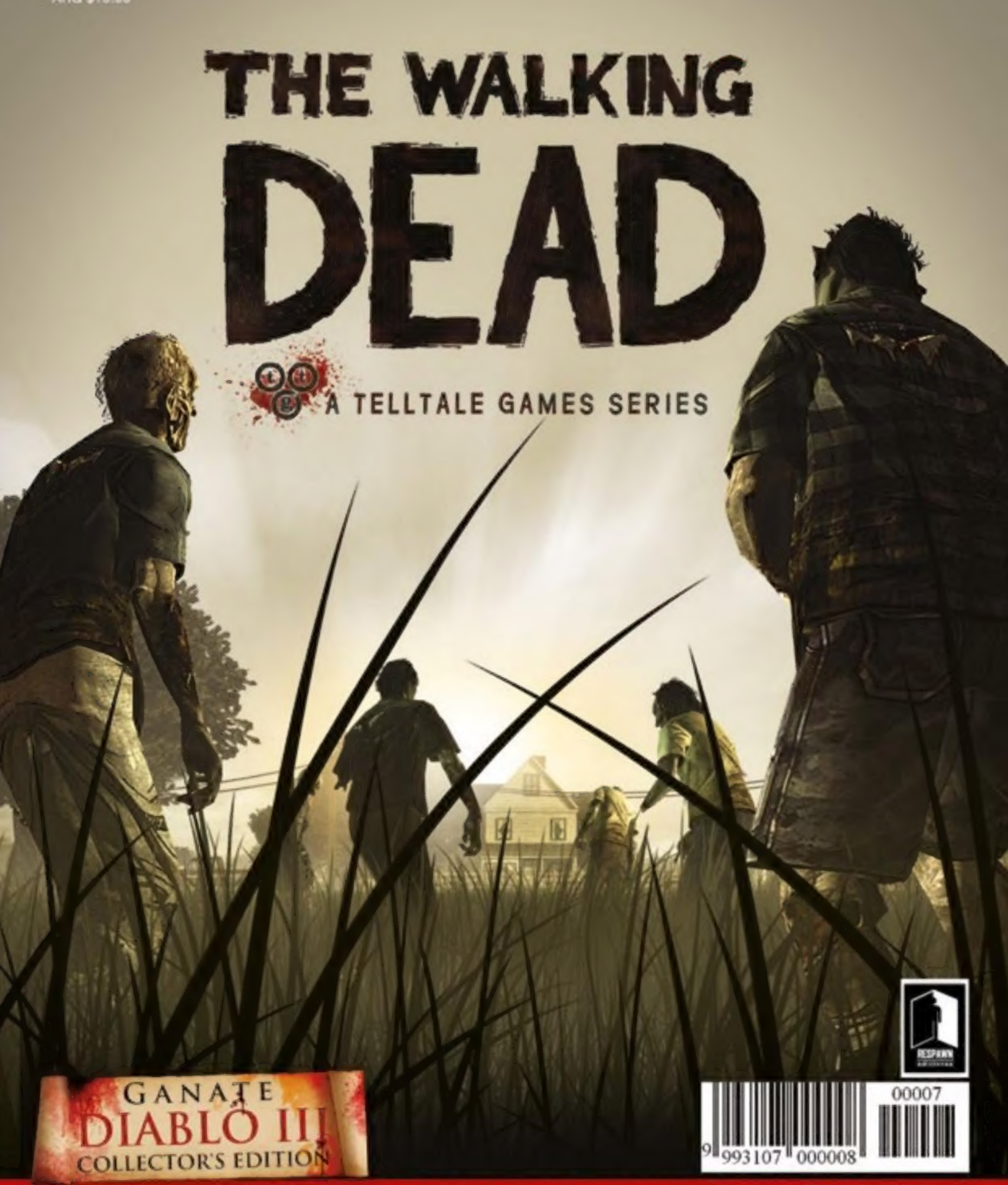
LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS

[IRROMPIBLES]

EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA.

AÑO 2 Nº 7
ARG $15.90



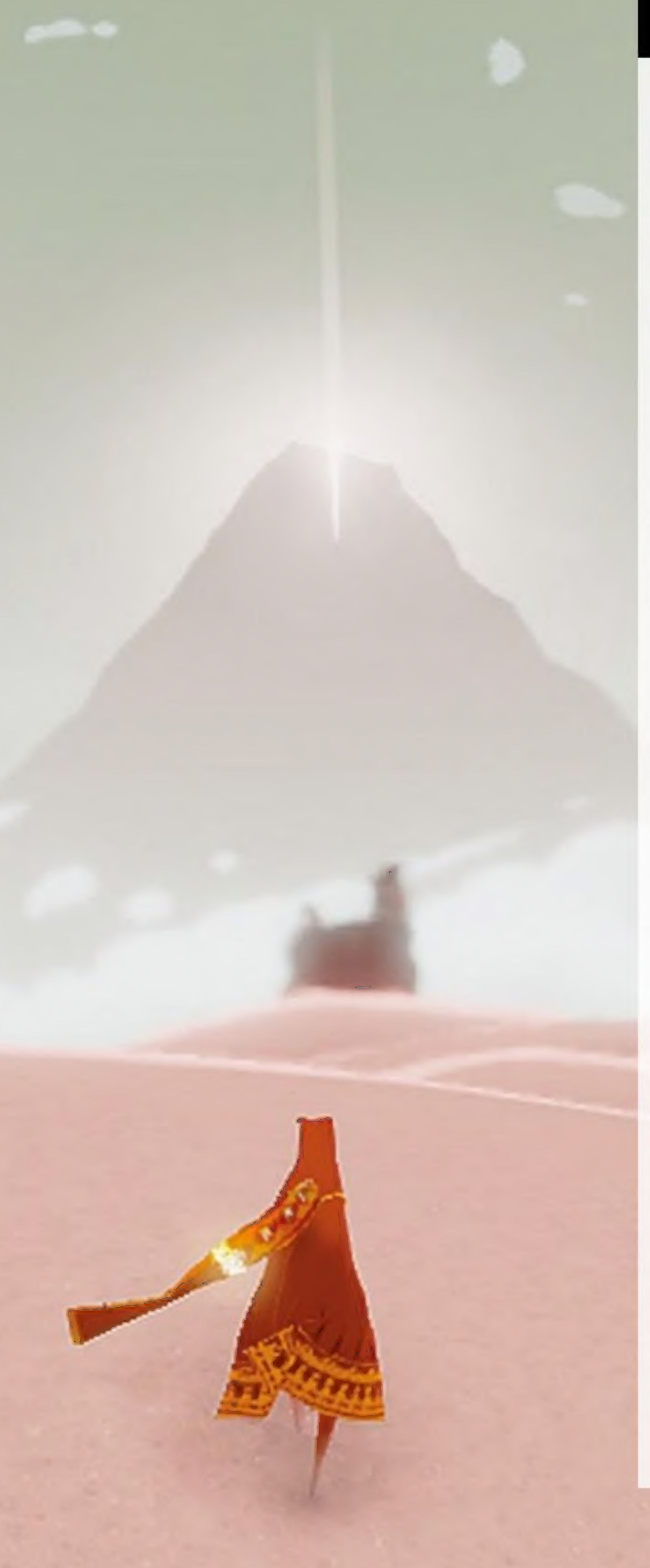
FIFA STREET | COUNTER-STRIKE GO | LEGEND OF GRIMROCK | JOURNEY | MS FLIGHT
DANIEL BENMERGUI | SQUARE ENIX EN ARGENTINA | PLEXTOR SSD | LILIA LEMOINE


facebook.com/lilialemoineart



[i] [BONUS]

¿COMENTARIOS? Visitá www.irrompibles.com.ar y sumate a la comunidad más quemada del fichín en la Argentina. Las notas publicadas tienen su extensión en los foros, y en el Club [i] podés crear tu perfil como si fuera Facebook, pero sin los amigotes plomos ni las encuestas. In Position!



EDITORIAL

DEDICADO AL FUTURO

Electric Light Orchestra. Es lo que escuchaba mientras concluía este número de la revista. Prueba de lo viejos que estamos algunos. "Mensajes Secretos", "Loser Gone Wild", "Bluebird"... recuerdos que, depende del día, te ponen alegre o, por el contrario, te arrasan. El camino fue largo. Bueno, sólo una docena de años, pero parece mucho cuando la venís peleando todos los días.

En mi caso, que elegí dedicarme al periodismo de videojuegos, estos tiempos que vive la Argentina son mágicos. Como en un sueño. Porque cuando comenzamos, 12 años antes, mil años atrás, parecía imposible que compañías como Blizzard, Electronic Arts, Konami, Rockstar, Ubisoft, Riot Games o Square Enix, por nombrar unas pocas, nos respondieran un e-mail. Pero ahora no solamente eso, nos mandan cosas, ¡incluso viajan a charlar con la prensa argentina!

A los jóvenes les debe parecer lo más normal del mundo; para los vejetes es milagroso, es casi para echarse a llorar porque la misión está –o comienza a estar– cumplida. El objetivo, distante y loco, ya parece cercano: nos estamos convirtiendo en una opción. Y eso me pone contento. Seguro que algunos no me podrán entender.

Estos tiempos están surgiendo nuevos sitios de videojuegos, blogs, programas de radio, de TV; hay un movimiento enorme. ¡Somos un coro de micos! Eso es fantástico, es lo que necesitamos como industria. También juntarnos, articular, hacer fuerza, demostrar que somos muchos y fuertes, que nuestra banda suena bien ahora que el mundo está escuchando los murmullos de América latina.

Desde estas humildes páginas, les agradezco a todos y los animo a continuar. Se vienen buenos tiempos y grandes cambios. Necesitamos ser muchos, para que podamos crecer: como personas, como developers, como periodistas, como jugadores; como argentinos.

Este número está dedicado a la industria, a mis colegas y a los que fichinean con el orgullo de sentirse gamers. Mejor aún, está dedicado al futuro. Señoras y señores: In Position!

Dan

Modelo de la página 1: LILIA LEMOINE

Por Andrés Sebastián Barés | LoKi Cnc



Y los cielos temblarán

La llegada de Diablo III bate récords de expectativa y pasión gamer

ACÁ ESTOY DE NUEVO, HORAS Y HORAS BRONCEÁNDOME LENTAMENTE A LA LUZ DEL MONITOR, por una razón –¡cómo no!–, la misma razón por la que me hacía la rata en el colegio hace más de 10 años. Y eso que estoy jugando a una beta que la pasás tranqui en una hora... ¿Para tanto? Sí, man, ¡vos porque nunca lo agarraste! ¡Jamás tuviste la responsabilidad de salvar al mundo!

Hola, Soy LoKi y soy adicto a Diablo. Creí superarlo en un momento, hace algunos años, cuando arranqué con el trabajo y la universidad; creí que cosas más importantes ocuparían mi tiempo, pero no. Un día se empezó a hablar de un nuevo Diablo y de repente ¡tuvimos un año de lanzamiento! El 2009 era el año en que Diablo, Señor del Terror, se apoderaría de nuestras vidas una vez más. Obviamente me desquicié, desempolvé mi cajita de Diablo II y su expansión para reinstalarlos y ponerme nuevamente a tono, recordar la historia y entrar en la piel de un héroe que debe salvar al mundo de Santuario de una guerra entre el Cielo y el Infierno, a razón de tres horitas diarias... Pero el juego se postergó y yo me quería matar para ir a reclamarle en persona a Diablo. De esta manera venía aguantando año tras año, rumor tras rumor: "Man, salió una closed beta de Diablo III" ¿Cómo? ¿Dónde? ¿¿Cómo la consigo??

Hice cosas que ningún ser humano debería hacer para jugar con este pedacito de Infierno, antes de conseguir mi beta. Hasta bajé un mod de la misma en RUSO (con todo lo que eso implica para alguien que no habla ruso) que me permitía recorrer la ciudad de New Tristram sin interactuar con nada ni con nadie... sólo recorrerla, y estaba feliz.

Podrán imaginar mi emoción cuando finalmente tuve en mis manos una beta funcional. Ya el primer día la había dado vuelta no menos de 20 veces con mi personaje favorito, el monje. No había recoveco en el mapa sin explorar ni enemigo sin desollar. Aunque lo que en verdad nos interesa a los fanáticos de una saga es la historia.

Resulta que pasaron veinte años desde que el Arcangel Tyrael destruyera la piedra del mundo en el monte Arreat, luego de que nuestro héroe derrotara al demonio mayor Baal, hermano de Diablo. Sin embargo, la guerra entre los Altos Cielos y el Infierno sigue, y los demonios continúan aterrorizando a la Humanidad desde hace 20 años, aunque, ya sin líder, su poder es cada vez menor. Todo está en calma hasta que un misterioso aerolito impacta en la catedral de Old Tristram, y ahí nuestro héroe y Diablo III entran en escena. Y ahí te vuelve el amor.

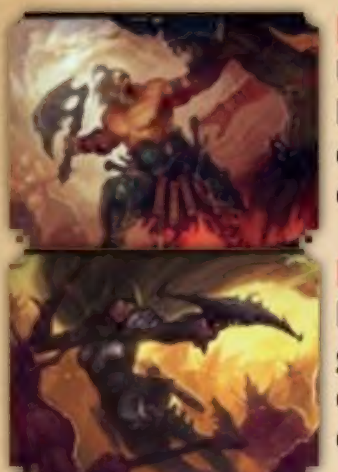
¿Conviene entregar el alma a la lucha contra las huestes del Infierno, se preguntarán ustedes, pobres mortales que no han tenido el lujo de jugar la Beta? Si me preguntan a mí, pueden escupir hasta la última gota de alma y de sangre, porque este fichín es de esos destinados a anidar durante muchos años en nuestras computadoras.

Durante abril y mayo, gracias a las keys generosamente entregadas por Blizzard, incluso a todo un fin de semana de juego abierto, cientos de miles (¿millones?) de jugadores de todo el mundo pudieron instalar la Beta y marchar a investigar la estrella caída, a rescatar a Deckard Caín y a romper cráneos de muertos vivientes, demonios y toda clase de bicharracos horribles, incluyendo al Rey Esqueleto. Con la adrenalina bombeando en las venas, con el mensaje: "CONGRATULATIONS, YOU HAVE DEFEATED THE DIABLO 3 BETA", la locura comenzó a aflorar como en los viejos tiempos al grito unánime de ¡QUEREMOS MÁS!

Para cuando lean esto, estaremos más allá del día bendito: 15 de mayo, y yo, el Gran Monje LoKi, estaré descendiendo a los Infiernos con los puños apretados y una sonrisa simplemente... diabólica.

LOS HÉROES DE DIABLO III

Podemos elegir entre cinco clases de héroes –en ambos sexos–, cada uno con sus puntos fuertes y débiles, todos bien balanceados entre sí. Como en las entregas pasadas, en la misma cuenta se puede tener hasta ocho personajes.



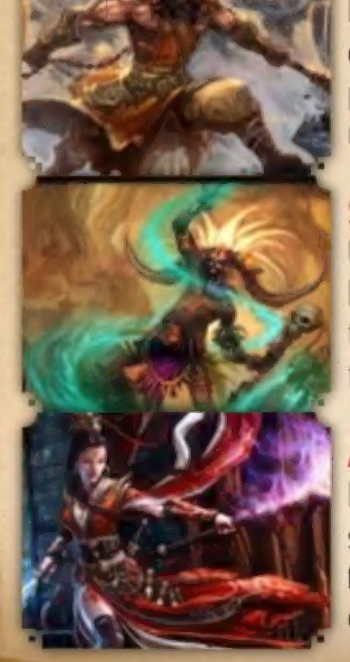
EL BÁRBARO

Un conocido de la casa, pero en esta edición un poco más renegado ya que se quedó sin hogar desde la destrucción del monte Arreat. Personaje de lucha cuerpo a cuerpo por excelencia, se banca lo que venga y con más fuerza que ñapi de mamá, excelente para hacer el trabajo de "Tanker".

LA CAZADORA DE DEMONIOS

Despojada de su hogar y su familia por los malvados retoños del señor del terror, juró venganza y se especializó en patear traseros rojos. Una maestra de las armas de largo alcance como ballestas y arcos, pega muy bien pero no tiene resistencia física, por lo que utiliza diferentes tácticas para mantener a los enemigos a raya.





EL MONJE

Desde las tierras del norte llega este tipo, expertísimo en artes marciales y de gran fuerza espiritual. Es la combinación perfecta entre combate cuerpo a cuerpo y magia, muy bueno para controlar grandes cantidades de monstruos por su velocidad, e imprescindible en el multiplayer para otorgar auras que mejoran las estadísticas de nuestros aliados.

SANTERO

Un médico brujo de las tribus umaru, petisito y flaco, que no parece alguien amenazador hasta que convoca una horda de arañas gigantes o hace que salgan manos zombies de la tierra. Es el estratega del juego, utiliza esbirros, maldiciones y tácticas para no hacer el trabajo sucio, incluso puede hacer que los enemigos se maten entre ellos.

ARCANISTA

Este no es el clásico mago, no tiene barreras físicas, espirituales ni morales para conseguir su objetivo. Con poca resistencia física pero un amplio arsenal de magia defensiva, no hace falta que nos mantengamos muy alejados de los enemigos, y ni hablar de la magia ofensiva, desde lanzar rayos hasta revolear meteoritos sobre las cabezas de los demonios.

La experiencia multiplayer

Al internarme en las profundidades de la catedral con mi monje, no fue muy complicado manejar las hordas de demonios que venían a devorarme. Otra fue la historia contra los minijefes y los enemigos más duros. Es en ese momento cuando el guerrero entiende que es mejor y más rápido cazar en grupo. El condimento que viene con Diablo III es el plato fuerte de la casa: un multiplayer perfecto, con opción de abrir nuestra partida a todo el que quiera unirse o crear juegos privados que sólo nuestros amigos podrán ver. Los más resistentes al frente y los que aguanten menos castigo atrás, todos juntos a matar bichos. Algunos nos dan magias protectoras o aumentan el poder general con auras y mantras, otros hacen reconocimiento del mapa. Y no por ser muchos el juego se vuelve fácil, ya que cada vez que se une un nuevo miembro a la party los enemigos ganan fuerza y resistencia.

Diablo III trae una interfaz nueva, intuitiva y rápida de dominar, pero hay un sentimiento que se quedó en el camino en pos de esta simplificación. Este sentimiento es el de irreversibilidad que encontrábamos en entregas anteriores. Cada nivel que subíamos era estudiado, asignando los puntos de habilidad y estadísticas a nuestro personaje para no arruinarlo (esto ahora se hace automáticamente, no hay chances de meter la pata). Lo mismo con las runas, que ahora se pueden activar y desactivar a piacere. Nos han quitado ese miedo hermoso que generaba analizar todos los aspectos de tu guerrero para que sea perfecto, llevando al juego un paso hacia el "Press forward". Esperemos que esta tendencia no continúe.

Por supuesto, esperen una review en detalle cuando tengamos el juego completo para recorrerlo mil veces de principio a fin. Lo que sí ya podemos adelantar es que nuevamente Blizzard está dándonos un Diablo impresionante que, nos guste más o nos guste menos, es una experiencia que nadie puede perderse.

Por Pedro F. Hegoburu | Avatar

ALEX MAYBERRY

CADA PERSONA IMPORTA

EL EQUIPO DE BLIZZARD ESTUVO EN ARGENTINA para compartir detalles con la prensa sobre el proceso de desarrollo y las últimas novedades de Diablo III, un fenómeno a nivel mundial y que en nuestro país desata oleadas de alegría (y pedidos de vacaciones). También fueron presentados por primera vez los videos cinemáticos del juego en español latinoamericano, una oportunidad única para ver el trabajo de traducción.

Alex Mayberry fue el responsable de supervisar el pipeline de contenidos de Diablo III desde el principio hasta el fin, especialmente en cuanto a los environments. Mayberry se unió a Blizzard en septiembre de 2004, y actuó como Senior Producer en las tres primeras expansiones de World of Warcraft. Antes de trabajar para Blizzard, lo hizo para Swingin' Ape Studios y Electronic Arts, entre otras compañías.

Una versión más extensa de este reportaje está disponible en nuestro sitio.



[i]: Hola Alex, mucho gusto y bienvenido a la Argentina. Sos Lead Producer para Diablo 3, y viendo las tareas a tu cargo, ¿podemos decir que sos como un acróbata que hace malabarismos con muchas bolas en el aire al mismo tiempo?

Alex Mayberry: (Risas) Más o menos, tengo un amplio espectro de tareas para supervisar que van desde la jugabilidad hasta el arte y sonido. Pero yo no le digo a la gente que algo debe ser de tal manera, ellos saben cómo hacerlo, más bien me encargo de coordinar diferentes equipos y de allanarles el camino para que puedan hacer su trabajo.

[i]:¿Cuánta presión tiene el equipo de lograr un éxito?

AM: Presión extrema, pero es una presión que viene desde dentro, quiero decir, tenemos presión alrededor, pero también nosotros nos ponemos tal vez más presión que cualquier otro porque sabemos que tenemos que estar a la altura de las circunstancias. Por ejemplo, yo jugaba Diablo I antes de entrar a la industria de los juegos para computadoras, y jugaba Diablo II antes de comenzar a trabajar para Blizzard. Diablo II está bien arriba en mi lista de juegos favoritos de todos los tiempos. Todos estamos conscientes del peso que tenemos sobre nuestras espaldas y que debemos continuar un legado de los juegos más grandiosos jamás hechos. Ahí es donde sentimos la presión, pero tenemos un proceso tan fantástico de iteración sobre lo que hacemos, no es que arrancamos en un punto y seguimos hasta el final esperando que funcione, sino que lo que hacemos es trabajar en ciclos reiterativos en los que probamos cosas, hacemos cosas simples y empezamos a jugar con ellas, tomamos pequeños pasos y cuando vemos que algo no nos gusta lo descartamos y empezamos de nuevo. También tenemos un proceso que empieza con nuestro equipo, jugamos y jugamos y jugamos el juego hasta que llegamos a una etapa en la que sentimos que el juego está muy "jugable", entonces dejamos que el resto de la compañía lo juegue, y tomamos sus comentarios y opiniones. Son todos profesionales con mucha experiencia y sabiduría. Y luego juegan nuestro familiares y amigos, después vamos a un proceso de Beta; este fin de semana hicimos una Beta pública, todo el mundo tuvo oportunidad de probarlo... Nosotros oímos todas las voces, de hecho uno de los valores nucleares de nuestra compañía, no sé si sabías, ¿viste la estatua del Orco en el parque de Blizzard? Bueno, alrededor de la estatua hay un anillo que contiene nuestros valores como compañía, y uno de ellos reza: "Cada persona importa". Nosotros prestamos atención, todos tienen grandes ideas, y usamos la combinación de esas ideas para mejorar y darle forma a nuestros juegos.

GANATE LA REMERA EXCLUSIVA DE DIABLO III y el **CALENDARIO DE DIABLO III** autografiado por Alex Mayberry en persona.
¡Son IMPRESIONANTES! Más data en la pág. 64.

[i]: ¿Cuánto te ayudó tu título universitario en lo que estás haciendo?

AM: No llegué a terminarlo, estaba por la mitad, era un programador decente, pero no podía hacer lo que quería. Es un camino muy lento y cuando encontré el editor de niveles para Doom II, que estaba escrito en Visual Basic, no tenía instrucciones, no sabía bien lo que estaba viendo, pero si jugaste Doom II sabés que al entrar al primer nivel en el patio hay una escopeta, entonces reconocí el código y miré la lista de ítems y me dije: "creo que esto es un rifle de plasma" así que lo cambié, compilé el mapa y cuando lo jugué, ¡ahí estaba el rifle de plasma! ¡Ahhhh, así es! Y así comencé, empecé a hacer mis propios niveles, los compartía pero no existía la Internet, estaba CompuServe. Terminé conociendo otros diseñadores de niveles e hicimos lo que probablemente haya sido el primer mod de Doom, llamado Eternal Doom; reemplazamos todos los niveles del juego, agregamos nuevos personajes y cosas extra, hicimos un nuevo juego de Doom II. Luego salió Duke Nukem 3D con cosas nuevas, campos de fuerza, paredes que explotaban, superficies con pendientes, y en cuanto pude empecé a editar niveles, me puse en contacto con la compañía interesado en un trabajo, al final no llegamos a un acuerdo pero Xatrix Entertainment licenció el engine, le dio mi nombre y así trabajé haciendo Redneck Rampage.

[i]: Con toda esta gente con la que trabajás, ¿dirías que en su mayoría es gente que ha estudiado, o gente que tiene un deseo creativo muy grande por hacer cosas y las estudian por su cuenta y son buenos en eso, o 50-50%?

AM: Es una amplia variedad, he visto gente que ha abandonado la secundaria y gente con Doctorados. Al final del día lo que importa es que si tenés lo que hace falta, bien, podés haber abandonado los estudios pero ser el mejor artista del mundo, o podés haber estudiado intensivamente y ser el mejor programador del mundo. A nosotros nos preocupa la calidad, el talento y la perfección. Nuestra compañía tiene una increíblemente alta concentración de perfeccionistas y eso se ve en nuestros productos.

[i]: Una última pregunta sobre el mercado latino, Uds. están lanzando el juego 100% traducido al español, ¿cómo es que eligen el talento para trabajar en las traducciones y doblajes?

AM: Como sabés, Blizzard ha crecido significativamente a lo largo de los años. Creo que al principio de nuestro desarrollo, nuestra disposición mental era hacia lo anglosajón, pero en la medida que nos hemos convertido en una compañía global nos hemos dado cuenta que nuestros fans son de todo el mundo. Hay gente tan apasionada que ama nuestros juegos, así que queremos que ellos jueguen y tengan una experiencia que sea más nativa, así que con Diablo III trabajé muy de cerca con el equipo de traducción para asegurarme que tuviera el tiempo necesario para hacer las traducciones y locuciones, porque lo que sucede en desarrollo de juegos es que queremos trabajar hasta el último día, pero descubrimos que si hacemos eso no tenemos tiempo para hacer traducciones de calidad. [...] Creo que tenemos 11 versiones: inglés, alemán, español, polaco, turco, francés, italiano, coreano, portugués, ruso... Tratamos de superarnos y vamos a seguir haciéndolo porque queremos que el juego esté disponible en la mayor cantidad de idiomas posible y que la gente tenga una experiencia al jugarlo como sólo la pueden tener en su idioma natal. [i]



Counter-Strike: Global Offensive

El contra-terrorismo se viste de gala

Por Ezequiel David Deza | KSI*

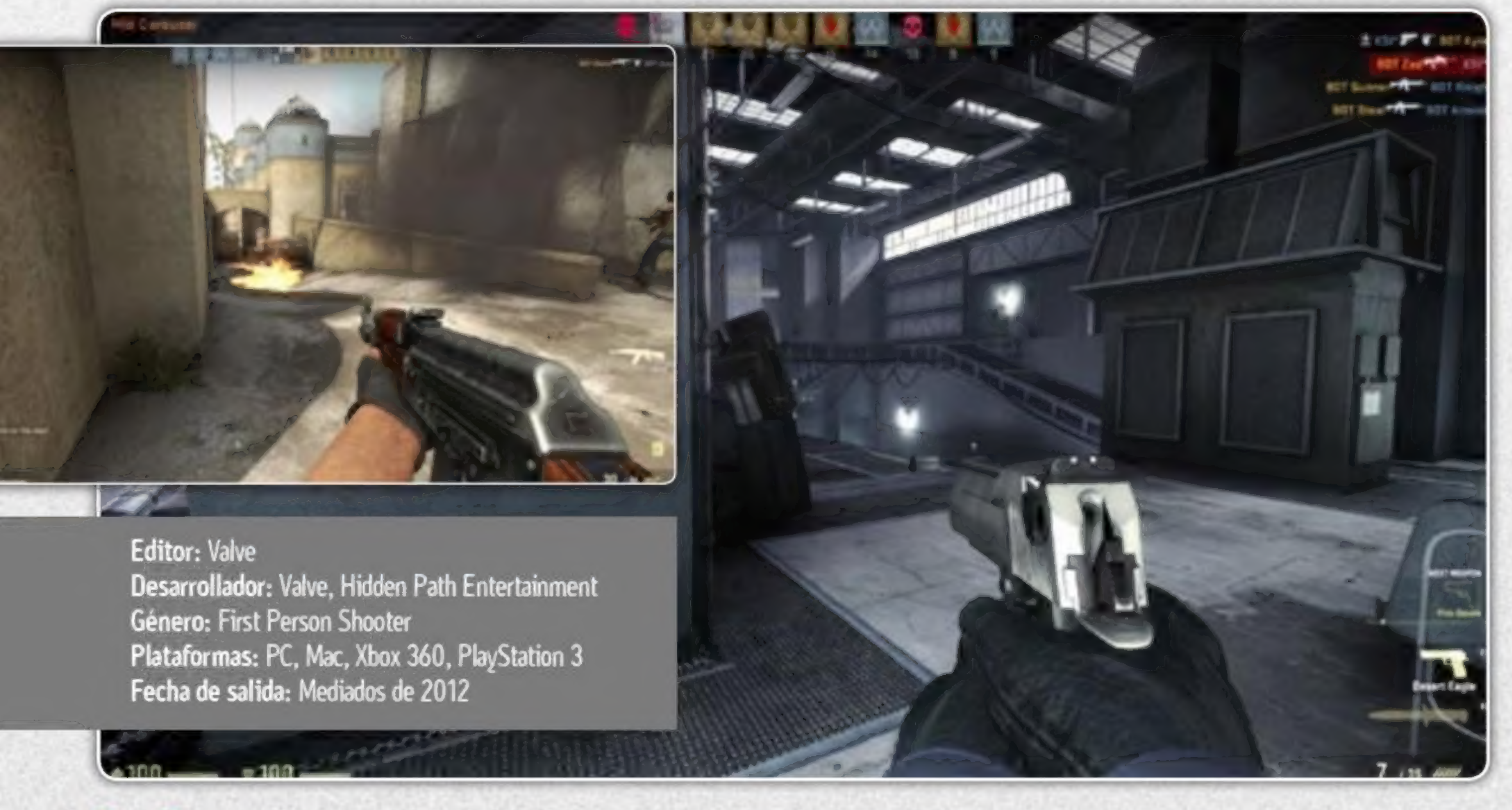
DOCE AÑOS HAN PASADO desde el lanzamiento al mercado de una de las más preciadas joyas entre los FPS online, una que dio origen a una enorme comunidad de fanáticos de todo el mundo. Un clásico que muchos conocieron en el ciber y del cual pronto se enamoraron tras tardes de tiroteos, explosiones y voces que exclamaban el ocasional "Go! Go! Go!". Un fichín que sigue siendo extremadamente popular en más de una de sus versiones y ahora nos trae una nueva entrega; ¡denle la bienvenida a CS:GO!

Más de un escéptico debe estar mirando su revista con desconfianza. ¿Otro Counter-Strike? ¿No es suficiente con tener a la comunidad dividida entre 1.6 y Source? ¿Qué le pueden sumar para que valga la pena? En los últimos años, los que hemos jugado Counter-Strike: Source hemos presenciado el agregado de varias características pequeñas a la fórmula: un mapa que marca las posiciones de nuestros compañeros de equipo, un sistema de dominaciones como el usado en Team Fortress 2 y una generosa cantidad de logros. Sin embargo, Global Offensive no sólo toma todos esos detalles sino que agrega varias nuevas armas y granadas a la mezcla –dándole espacio a los asesinos más creativos para que ideen nuevas tácticas y estilos de juego– e incluso incorpora al famoso Gun Game en forma de dos modos oficiales acompañados por mapas nuevos.

Como si fuera poco, además de todas estas novedades que agregaron, los muchachos de Valve se encargaron de seguir retocando el motor Source –originalmente creado para Half-Life 2 y usado desde entonces para todos sus juegos– para darle un nuevo rostro a Counter-Strike. Si pensaron que Portal 2 se veía bien, esperen a ver mapas clásicos como Aztec, Dust y Office en sus magníficas nuevas versiones. Eso sí, esta actualización a la última versión de Source significa que algunos aspectos del movimiento y de la forma en que funcionan las armas se vieron cambiados, dándole un leve aire a Left 4 Dead 2.

Por el momento, en la versión beta sólo se pueden jugar partidas de 5vs5 con ajustes predefinidos según el modo: Casual está apuntado a principiantes, mientras que Competitive se asemeja más a partidas de nivel profesional y Arms Race, al igual que Demolition, cuenta con reglas especiales basadas en Gun Game. La cantidad de jugadores y los ajustes serán fijos en las versiones de consola, pero se ha confirmado que se podrán editar libremente en las versiones de PC y Mac. Cabe destacar además que los desarrolladores están constantemente realizando cambios basados en el feedback de los usuarios con el objetivo de mejorar la experiencia de juego, algo que continuará hasta alcanzar la respuesta del público deseada.

En fin, Valve ha demostrado haber madurado mucho a lo largo de los años y se nota. En Global Offensive se busca reflejar una luz nueva en una fórmula que, por muy exitosa que sea, ha quedado un poco en el pasado. El resultado es muy prometedor y claramente está en buenas manos, así que esperamos grandes cosas de la versión final.



Editor: Valve
Desarrollador: Valve, Hidden Path Entertainment
Género: First Person Shooter
Plataformas: PC, Mac, Xbox 360, PlayStation 3
Fecha de salida: Mediados de 2012

Probamos Guild Wars 2

Pasó la segunda beta cerrada de Guild Wars 2 y ya tenemos los primeros signos de abstinencia

Por Mario Marincovich | Shadbox

SE PUDO VER BASTANTE DEL JUEGO FINAL -exceptuando dos nuevas razas como los Asura y Sylvari, entre otras cosas- y nos dejó bien claro que GW2 rompe el molde de los MMO. Ahora es todo colaboración y en la mayoría de los casos no hay necesidad de formar parties.

Al estar paseando por verdes praderas te puede aparecer una notificación de un evento o quest y ver que se empieza a llenar la zona de usuarios que buscan completarlas. No hay más kill stealing, ahora ayudar a matar deja los mismos premios a quienes colaboraron. ¡No más grindeo desaforado, completar eventos y zonas es más redituable que conseguir 100 patas de araña! La cantidad de skills por clase será abundante (entre 100 y 140) al igual que su antecesor y el sistema de leveleo de las mismas es novedoso.

El PVP es genial, balancea el nivel de todos los jugadores al máximo para que la habilidad pese más que las horas de juego. Hay tres facciones que pelean por el control de las zonas y quien salga victorioso le dará beneficios al PVE de esa facción, como mejores drops.



El lado negativo: aunque muchas cosas se desbloquean jugando, igual se venden en el store pagando con dinero real. Otras que hacían único al Guild Wars original desaparecieron.

Veremos en qué termina todo, pero por ahora hemos visto un producto que vale la pena adquirir, sobre todo porque no tiene pago mensual.

SQUARE ENIX llega a América latina

Será el primer Publisher en abarcar toda la región

EN ENERO DE 2012 TUVIMOS EL HONOR de recibir en Buenos Aires por primera vez a Igor Tetsuo Inocima, Gerente Regional para América latina de Square Enix, una de las compañías más prestigiosas de la industria de los videojuegos, con titulos como Final Fantasy, Chrono Trigger, Parasite Eve, Vagrant Story; el más reciente Deus Ex: Human Revolution y los ya próximos Tomb Raider y Hitman: Absolution. Por entonces, el Sr. Inocima nos contó su intención de establecerse como Publisher de videojuegos en Latinoamérica, algo que nos sorprendió, desacostumbrados como estamos por estas pampas a que una compañía de tal magnitud se interese en la región. Pero es que algo está cambiando. Los datos que compartió Igor con [i], en su segundo viaje al país el pasado mes de abril, son para tener en cuenta. Sin dudas, es la noticia más importante en lo que va del año para quienes esperan hacer carrera como desarrolladores de videojuegos.



De acuerdo con las proyecciones de Square Enix, América latina se encamina a convertirse en una región capaz de desarrollar juegos AAA; es decir, aquellos de alto valor por sus niveles de complejidad, madurez e inversión. Hasta hoy, la industria local –por ejemplo, argentina– se concentra en la producción de assets o partes de juego para otros desarrolladores, por lo general estadounidenses o europeos. Por supuesto, tenemos varias empresas de capital argentino consagradas a hacer videojuegos completos, como NGD Studios, QB9, Yuisy o Sabarasa, por nombrar algunas –otras de índole internacional, como la francesa Gameloft y la brasileña Vostu– y también varios estudios independientes más pequeños como Dedalord Games, Red Katana o Killabunnies. Estos últimos se concentran en juegos casuales, por lo general; juegos que por sus características son relativamente rápidos de hacer, y que por lo tanto necesitan menos inversión que un juego AAA.

Square Enix proyecta un crecimiento acelerado de la industria en América latina: en tres años la región dará su primer juego de alto nivel, y en cinco habrá grandes estudios de desarrollo como en el resto del mundo. De acuerdo con el análisis de la compañía, en ese lapso se consolidará el mercado de smartphones y tablets, que para entonces contarán con una potencia superior a la que hoy tienen las consolas como PS3. Es algo simple de prever estudiando el roadmap de los fabricantes de hardware.

"Lo que va a pasar aquí es algo muy similar a lo que pasó en el mercado japonés", explica Igor. "Si analizas los datos del tamaño de mercado de Japón, ves que los juegos de consolas van cayendo poco a poco. En América latina en cambio siguen subiendo, aunque hay una serie de factores que restringen la demanda. Pero va a dejar de crecer en algún momento. En cambio, los juegos para PC online están subiendo y los juegos para móviles están subiendo mucho más. ¡O sea que el principal mercado de videojuegos en Japón no es más la consola, son los juegos online de PC y los de móviles! Y eso es lo que creemos que va a pasar también en Latinoamérica. Toda la industria sigue creciendo, las consolas pueden seguir creciendo a un ritmo fijo. Pero ya no serán el centro de la industria. Tenemos un 90% de certeza de que la principal plataforma de videojuegos en América latina serán los smartphones, las tabletas y los browsers."

Por otra parte, los consumidores de estos dispositivos –cansados de los casual games– se volcarán a los juegos más

SQUARE ENIX
Latin America Game Contest 2012



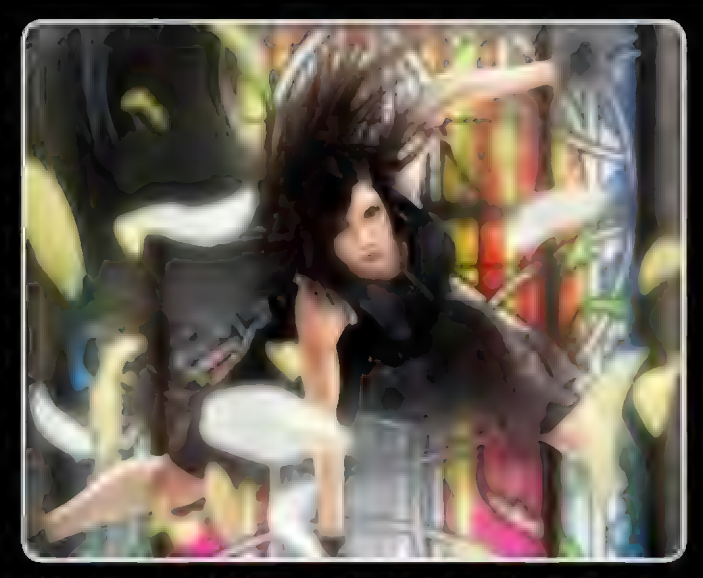
LATIN AMERICA GAME CONTEST 2012

FIEL A SUS ORÍGENES, Square Enix –la compañía nació con un concurso de desarrollo de juegos en los 80 y los ganadores de ese concurso fueron los creadores de Dragon Quest– organizó el Latin America Game Contest 2012 (latam.square-enix.com) en busca de talentos. Quiere identificar potenciales creativos, técnicos, programadores y músicos para trabajar en conjunto, con vistas al futuro próximo. El objetivo es demostrar de lo que son capaces, haciendo un juego hasta el 31 de agosto. Un desafío que tiene como premio el contacto directo con Square Enix (además de 65 mil dólares repartidos entre los ocho finalistas). ¡Aunque no será necesario estar entre los juegos ganadores para despertar la atención de Square Enix! "Vamos a tener una relación de desarrollador-publisher", explica Igor Inocima, "vamos a dar las condiciones necesarias para que [los developers] hagan el título, y pagaremos los royalties una vez que publiquemos el juego. Hay diversos modelos que tenemos que estudiar aún, pero la idea es básicamente esa. No van a ser nuestros empleados, van a ser estudios, estudio A, estudio B, estudio C, así como hacemos con parte de nuestros juegos en el mundo y en Japón. Nuestra visión de publisher es que un publisher comparte los riesgos y comparte las ganancias. No es que vamos a hacerte desarrollar un juego y después ver si está bueno para publicarlo, y solo eso, sin que haya ningún riesgo para nosotros. Participamos del proceso creativo, dividimos las ganancias y dividimos los riesgos. Pensamos que esa es la única manera de desarrollar buenos juegos, porque si uno no tiene riesgos, ¿por qué sacaría las ganancias?"

complejos, más profundos, como puede ser un juego de rol clásico al estilo Final Fantasy. "Lo que va a pasar en los próximos tres a cinco años va a ser una especie de versión editada de la historia de la industria de videojuegos, treinta años en tres", dice Igor. "¿Por qué en los móviles los juegos van a seguir siendo poco complejos si en toda la historia de la industria es lo que pasó, los juegos se hicieron cada vez más complejos? Al crecer, la expectativa de los usuarios es cada vez mayor. Entonces vemos que hay una ventana de oportunidad que los desarrolladores –principalmente los que ya están estudiando para eso o que ya están en la industria– no pueden perder."

¿Pero necesitamos un Publisher? Algunos developers opinan que no [ver pág. 14], y al respecto se está discutiendo en los foros de duval.vg. Se lo preguntamos a Igor Inocima: "En el futuro que prevemos, no bastan cinco desarrolladores para hacer un juego, vas a necesitar de cada vez más gente, de cada vez más inversión, de cada vez más escala, y el publisher está justamente para entrar ahí y permitir que el estudio se arriesgue a un proyecto mayor y que no quiebre."

Square Enix está siendo la punta de lanza en América latina, quiere establecerse primero porque sabe, por experiencia, que los grandes protagonistas de la industria son los que llegan antes. "Lo que pasó en la industria de los videojuegos en Japón, por ejemplo, es que las grandes empresas de desarrollo surgieron hace 30 años y hoy son las mismas. En los últimos 20 años, nació una sola gran empresa de videojuegos en Japón, las otras son las antiguas. Muchas desaparecieron, fueron adquiridas o se fusionaron, como fue nuestro caso, pero todas existieron mucho tiempo. O sea que justo en el inicio de la industria es que están las mayores oportunidades."



Son grandes –muy grandes– noticias. Los invitamos a ver la entrevista completa a Igor Inocima en nuestro sitio, busquen "Square Enix" y pónganse manos a la obra. i

Jack Tramiel

Paterfamilias

Por Fernando Coun | Shinjikum

SEGURAMENTE NO HAYAN ESCUCHADO NUNCA el nombre de Jack Tramiel, y menos con anterioridad a las noticias sobre su reciente fallecimiento a los 83 años; sin embargo, es a él a quien debemos en gran parte lo que hoy tenemos, informáticamente hablando.

Después de sobrevivir a Auschwitz comenzó, en 1953, a arreglar máquinas de escribir para luego armarlas y venderlas bajo su marca, hasta que los japoneses invadieron el mercado. Migró entonces hacia las calculadoras con chip de Texas Instruments (TI), hasta que los mismos costaron tanto como las propias calculadoras de TI. Fue entonces que compró MOS Technology, Inc. –compañía especializada en el diseño y fabricación de semiconductores– en 1976 para meterse de lleno en el mundo de la computadora hogareña o home computer (HC).

La estrategia, desde un primer momento, fue salir al mercado con productos a muy bajo precio y con prestaciones acordes para el ciudadano medio. ¿Para qué quiero un avión si con un auto me alcanza para ir a trabajar? Eso sí, tampoco quiero viajar en triciclo.

En 1981 logró por primera vez superar, con un único modelo, el millón de HCs vendidas. Pero un año más tarde llegaría EL producto que haría historia. Aquel que ostenta el récord de entre 12 y 30 millones de unidades, según las fuentes.

A esta altura ya estarán sospechando la marca y modelo en cuestión: Commodore 64, sucesora de la VIC-20. Sí, Jack es el fundador de Commodore International, empresa que marcó un antes y un después en la relación entre la informática y el ciudadano promedio.

Seguramente muchos de nuestros lectores de más de 30 años hayan dado sus primeros pasos con una Commodore. ¡Gracias, Jack! Hasta ese momento el elevado costo era la principal barrera de acceso. Aunque había otros equipos más económicos, pero muy limitados.



La rápida expansión de la C=64 generó un efecto en cadena en cuanto a la producción de software, tanto juegos como aplicaciones, que a su vez potenció aún más su venta.

Tengamos en cuenta que durante los '80 realizar ports –modificaciones de programas para que corran en diferentes plataformas– era una tarea costosa debido a las grandes diferencias de arquitectura y lenguajes de programación. Por lo que si se producía inicialmente para C=64, les daba una ventaja de al menos un año con respecto a los competidores más directos.

En 1984, después de desacuerdos con los ejecutivos de Commodore, Jack queda en la calle y comienza una larga historia de odios, venganzas y batallas legales. Los protagonistas serían Commodore International, Amiga Corporation –en medio– y Atari Corporation. ¿El resultado? Hundido, hundido y hundido. Tramiel se hizo cargo de Atari, que había invertido 500.000 dólares en Amiga en concepto de investigación y desarrollo. Al poco tiempo, Commodore compró Amiga, previo pago de la deuda a Atari. Cuando Tramiel se enteró de la jugada demandó a Amiga y, por extensión, a su ex-compañía. Todo terminó en un arreglo entre partes en 1987, aunque las consecuencias no fueron felices.

¿Qué fue lo que estuvo en juego? Nada más ni nada menos que el desarrollo de un chip de 32 bits que hiciera frente a la floreciente Apple Macintosh.



The Elder Scrolls Online

El sueño/pesadilla de muchos se hizo realidad

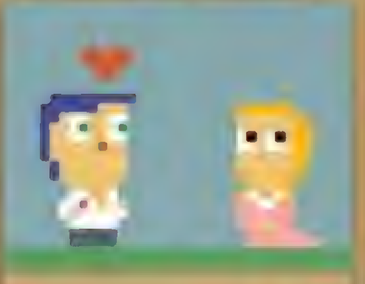
FUE LA NOTICIA DEL DÍA. El jueves 3 de mayo todo el mundo estaba hablando de lo que revelaba la portada de GameInformer del mes de junio. The Elder Scrolls finalmente tendrá un MMORPG que le permitirá a los jugadores corretear por Tamriel en manada y va a salir en 2013 para PC y Mac.



La idea de un juego online masivo situado en el rico mundo de The Elder Scrolls ha estado rondando la cabeza de los gamers hace casi una década, discutiendo la posibilidad en foros y haciéndoselo llegar a los micos de Bethesda, quienes se limitaron a negarlo a través de los años, objetando que no era el momento. ¡Ahora es el momento!

Aun así, el desarrollo no quedará en manos de Bethesda Softworks, quienes seguramente deben estar trabajando en la próxima entrega de Fallout, sino en un estudio que tiene casi 200 empleados y todavía no ha lanzado ningún juego. ZeniMax Online Studios fue fundado en 2007 por Matt Firor, quien integró Mythic Entertainment durante once años y fue una de las piezas claves en el desarrollo de Dark Age of Camelot.

La nota de GameInformer brinda jugosos detalles sobre el fichín, como el sistema PvP que dará vida al conflicto entre tres facciones que pelean por dominar la provincia de Cyrodiil y el trono del mismísimo Emperador. Se sabe también que el mundo ofrecerá prácticamente todas las provincias de Tamriel "de Elsweyr a Skyrim y todo lo que hay entre medio". La historia ocurrirá un milenio antes de los eventos de Skyrim y girará alrededor de la invasión del príncipe Daedra, Molag Bal y su intento por consumir todo Tamriel.



Daniel Benmergui

Storyteller

El nuevo orgullo argentino

LAS COSAS SIGUEN MEJORANDO EN LA ESCENA de la industria de desarrollo de videojuegos argentina, y también latinoamericana. En este caso, en medio de la GDC (Conferencia de Desarrolladores de Juegos) que se llevó a cabo en San Francisco durante marzo, se entregaron los premios del Festival de Juegos Independientes, y el ganador al proyecto más innovador fue nuestro compatriota Daniel Benmergui, alguien largamente reconocido en nuestro país y en el mundo gracias a sus creaciones -suya es "Today I Die", también nominada en 2010-, que siempre sorprenden por originales.

Daniel subió al escenario al conocerse que "Storyteller" había resultado vencedor por sobre otros siete juegos independientes de diferentes países que compitieron por sus características innovadoras ("Dear Esther", "At a Distance", "Fingle", "GIRP", "Johann Sebastian Joust", "Proteus" y "WAY"). Agradeció a sus colegas y amigos en perfecto inglés, pero sorprendió a la numerosa audiencia dirigiéndose a la comunidad latina en su idioma natal, el castellano. Mejor aún, dio un mensaje de aliento: "Quiero mandar un saludo a todos los hermanos latinoamericanos e hispanoparlantes para que sepan que si estoy yo acá entonces acá puede estar cualquiera, ¡incluso nosotros!"

"Storyteller" es uno de los proyectos más ambiciosos que vimos, y que intenta subirse al viejo problema de las historias emergentes en los videojuegos. Se trata de formar una serie de viñetas al estilo comic acomodando personajes -que tienen personalidad y características únicas- lo cual altera el rumbo de la pequeña historia creando situaciones sorprendentes. El juego, todavía en desarrollo, permitirá jugar con algunas historias pre-diseñadas así como generarlas desde cero.

Cabe notar que Daniel Benmergui diseña y programa todo en forma personal, incluyendo la música de sus juegos. Es un defensor de la publicación independiente, considera que no



existe ningún juego al que se le pueda llamar arte o referente absoluto, y se encuentra en esa búsqueda como artista.

[i]: ¿Dónde naciste, cuándo? ¿Hijos?

Daniel Benmergui: Buenos Aires, 1978. ¡Que yo sepa, ninguno!

Contanos un poco tu historia hasta aquí. A qué te dedicaste, qué trabajos hacés habitualmente.

Estudié Ciencias de la Computación en la UBA. Siempre fui autodidacta, trabajé en una empresa de seguridad informática por cinco años, un año en mi propia empresa de juegos para celulares que nunca despegó, y tres años como líder técnico en Gameloft Argentina. Después renuncié y desde entonces soy independiente.

¿Cuál fue tu logro máximo previo a la existencia de Storyteller?

Co-dirigir la Experimental Gameplay Sessions en la Conferencia de Desarrolladores de Juegos junto con Robin Hunicke (Journey). En el 2005 fui por primera vez a esta sesión donde se muestran juegos de vanguardia en gameplay. Supe que eso era lo que quería hacer. Ese año se mostró una de las primeras versiones de Braid.



Serial Heartbreaker



Barreda

En el 2012, hice dos artgames que experimentan con gameplay: I Wish I Were the Moon y Today I Die. Terminar un juego aunque sea chico parece imposible cuando todavía lo estás haciendo.

¿Cómo fue la experiencia de estar nominado en el IGF? ¿Tenías expectativas de ganar el Nuovo Award?

Ya había sido finalista en IGF con Today I Die, pero esa vez me sentí incómodo teniendo que atender a la gente que venía a la expo a probar el juego y abandoné mi puesto enseguida. Este año como Storyteller todavía está en desarrollo me quedé ahí como un soldado y aprendí mucho viendo a la gente probar el juego.

¿De los juegos que competían por el Nuovo, cuál hubieras elegido de no estar nominado Storyteller? ¿Por qué?

Pensé que iba a ganar Joust. Es más, me hubiese parecido justo porque es algo nuevo y extremadamente divertido. Pero el jurado del Nuovo decidió que Storyteller era una experiencia más diferente y por eso ganó el premio. ¡Estaba shockeado en el momento!

¿Qué reacciones hubo luego que pronunciaras ese breve discurso en español? Al parecer muchos allá se vieron sorprendidos. A nosotros nos encantó.

Desde el escenario sólo veía a los invitados "VIP". Todos tenían cara de no entender qué pasaba. ¡Se ve que los hispanoparlantes estaban al fondo porque los escuché gritar! Lo que fue divertido es que al día siguiente se me acercó un montón de gente a hablarme directamente en español. Mucha gente no sabe que soy argentino.

Contanos un poco qué estás haciendo estos meses, cómo lo estás pasando y qué objetivos tenés mientras estás en EE.UU. ¿Dónde estás viviendo? ¿Cómo es tu día?

Estoy viviendo con Chris Hecker (Spore), interactuando con Jon Blow (Braid) y Marc Ten Bosch (Miegakure). Este viaje es una especie de retiro espiritual de creación de juegos. Mis objetivos son mejorar todo lo que pueda como desarrollador, aprender de primera mano de las mentes que más admiro en la Tierra y llevar Storyteller al siguiente nivel.

¿Qué fue lo más destacable de esta GDC a tu criterio? ¿Alguna conclusión que puedas contarnos?

Indies, indies, indies por todos lados. Todo el mundo habla de eso ahora. Me parece muy positiva esta era del autopublishing en el que estamos. Es el mejor momento para ser independiente... ¡pero no va a ser así para siempre! Espero que desde Latinoamérica le encontremos la vuelta para aprovecharlo. ¡Como ejemplo, no mucha gente sabe que uno de los mejores tower defense hechos hasta el momento, Kingdom Rush, lo hicieron un grupo de uruguayos!

¿Qué se habla entre los desarrolladores indies acerca de la industria y del futuro?

Hay muchas más opciones de financiamiento ahora, si estás haciendo algo especial. Está IndieFund, que es un inversor con excelentes términos para cierto tipo de juegos, Kickstarter para hacer crowdfunding, y ahora es más barato hacer juegos que lo que era antes.

También se habla de que hacer juegos para mobile (iPad, iPhone, etc.) es medio un suicidio en este momento salvo que realmente sepas lo que estás haciendo. PC es una muy buena plataforma.

Otra cosa que se habla: dejar de hacer juegos "para todos" y empezar a enfocarse en nichos... que en estos tiempos son gigantescos. No todos pueden ser Angry Birds, pero hay nichos para tirar para el techo.

¿Por qué es bueno hacer juegos en forma independiente? ¿Qué ventajas y desventajas tiene publicar por medio de un Publisher, y cuáles en forma independiente?

Lo bueno de ser independiente es que no perdés el contacto con que lo que importa es el juego, no tu publisher ni tu inversor ni el "mercado". Conozco muy pocas historias de éxito que involucren publishers. Sí se han hecho juegos exitosos, pero hay que ver cuándo de ese éxito terminó en manos de los desarrolladores. Por suerte hoy podemos vivir sin depender de publishers, si estás dispuesto a jugártela.


Nasty Surprise

¿Qué le recomendarías a alguien que recién comienza a desarrollar en forma independiente?

Lo mismo que digo siempre: hacer juegos ya, y publicarlos aunque sea gratis. Cuando creás cosas para el mundo, de una forma u otra (el mundo) siempre te lo devuelve. Y unirse a la comunidad de desarrolladores duval.vg, donde estamos intentando concentrar todos los desarrolladores hispanoparlantes.

¿Cómo se ve la industria de desarrollo argentina desde el exterior?

En Estados Unidos la gran mayoría de la gente no tiene idea ni de dónde queda. Muchos me preguntaron dónde en Europa estaba (les contesté que Europa está en Argentina). Pero a medida que vayamos siendo más los creadores de juegos, esto va a ir cambiando. Suecia es súper conocido ahora por su enorme, prolífica y creativa industria local de juegos.

¿Siempre vamos a desarrollar pensando en el mercado anglosajón, o crees que América latina tiene chances de ser un mercado atractivo?

Para que América latina sea un mercado significativo tienen que suceder dos cosas: 1) Los juegos tienen que tener precios acordes a la economía local. 2) Tiene que ser extremadamente fácil pagar. Yo creo que si solucionás la 2), la 1) viene casi sola.

Muchísima gente cree que nadie pagaría por videojuegos en Argentina ni latinoamérica, pero yo vi números (bastante sorprendentes) que lo contradicen. Pero necesitás que sea fácil pagar.

STORYTELLER

[i]: Suponemos que Storyteller es una evolución natural de Today I Die. ¿Esto es así?

En realidad no. Storyteller es un juego muy diferente a todo lo que hice hasta ahora. Lo más importante es que es más un "juego" que un artgame, lo cual en cierta forma me preocupa... nunca intenté hacer un juego completamente apoyado en gameplay.

Lo que tiene en común es que es un juego muy experimental, y eso significa un dolor de cabeza, más que nada.

Explicanos cómo es el gameplay de Storyteller. ¿Ejemplo de situación que puede emerger del juego?

En Storyteller cada "nivel" es una historia que tenés que armar usando elementos visuales que yo llamo "actores". Cada actor en el juego se comporta diferente acorde al contexto. Los jugadores tienen que aprovechar esto para generar una versión visual de la historia que te pide el juego. Un ejemplo de historia resuelta:



¿Por qué decidiste abordar el tipo de desafío que implica crear un sistema de narrativa emergente? ¿Cómo funciona Storyteller? ¿Cómo querés que funcione?

No sé si decidí abordarla... simplemente me crucé con la idea de usar técnicas de historieta para hacer un juego sobre tramas de historias. El algoritmo de resolución de historias de Storyteller es bastante simple pero es muy laborioso asegurarse que funcione bien. Lo que quiero es que el algoritmo sea sólido y simple, pero las historias interesantes y desafiantes.

¿Cuántas combinaciones narrativas podría alcanzar el juego? ¿Hay "historias" pre hechas?

Ya hay infinidad de historias que se pueden hacer con el juego como está, sin implementar código nuevo. Pero ahora estoy trabajando en una extensión que va a permitir que haya impostores y mentiras, y eso va a permitir toda una clase nueva de historias que se pueden hacer. El desafío principal va a ser lograr hacer niveles interesantes con eso (¿Shakespeare?).

Contanos algo que te haya sorprendido de Storyteller, aunque seas su creador.

Hasta el día de hoy, hay jugadores que encuentran soluciones a las historias que yo no había pensado. ¡Incluso en las más simples! Me resulta muy grato cuando el juego detecta una solución buena que yo no había pensado.

¿Hay precedentes de juegos con el mismo o similar alcance?

Facade y Prom Week también trabajaron con cuestiones de historias dinámicas y relaciones entre personajes. Pero Storyteller es mucho más simple en el enfoque.

¿Tenés pensado monetizar Storyteller? ¿De qué forma?

Storyteller va a ser un juego comprable en Steam y eventualmente iOS. Estoy apuntando a 10 USD, ¡pero es muy temprano todavía!

Y la pregunta que debés escuchar todos los días: ¿Cuándo lo vamos a poder jugar?

Falta al menos un año... quiero asegurarme de tener el mejor juego posible, con los mayores valores de producción que pueda y el gameplay más sólido y pensado que haya hecho hasta el momento. ¡Como es mi primer juego de esta escala, me va a llevar un buen tiempo!

¿Qué ayudas puede tener un desarrollador indie argentino desde los organismos estatales o privados de la Argentina? ¿Cómo está esa situación a tu criterio?

Los organismos estatales están asaltados por una contradicción con este tema... por un lado, tienen la directiva de crear valor agregado, que es a lo que apunta el indie en forma casi pura. Pero por otro lado quieren generar empleo, que es lo que producen las empresas de servicios. Por ahora se inclinaron hacia las empresas que generan empleo.

En Canadá tienen una industria muy grande, pero casi todo lo que producen son propiedad intelectual para empresas norteamericanas. Jason Della Rocca, cuando viajó a Argentina, dijo que las estructuras estatales alentaban los servicios y entorpecían a los estudios indies, así que no es un tema menor el apoyo estatal. ¡Que no significa que se trate de subsidios!

LUCY ENVIES TIM.
LUCY STOLE FROM TIM.

Black Widow

¿Qué se dice en torno al éxito de los sistemas de donación, indiFUND y Kickstarter? ¿Por qué crees que funcionan? ¿Ese es el camino para financiar el desarrollo sin depender de inversiones de otra clase?

Yo lo que pienso es que hay que evitar publisher e inversores como puedas. IndieFund es un inversor del que tenés algo de garantía de que no va a ser invasivo, pero aún así es un inversor y va a terminar metiendo la cola en lo que estás haciendo, lo cual es sumamente peligroso para el éxito comercial de un juego.

La otra estrategia es reducir costos: nada de oficinas, sólo la gente estrictamente necesaria, vivir sin derrochar y si hace falta sacrificar algunos lujos.

¿Qué hay en tu futuro y en el futuro de los developers independientes?

En mi futuro sólo veo trabajar en Storyteller por ahora. Y el de los independientes en general, ¿quién sabe? Nos vamos a enterar cuando las cosas sucedan.

Lilia Lemoine

Si no tiene balas, te corre con cuchillos



DUEÑA DE UNA BELLEZA ESCALOFRIANTE y un inteligencia todavía mayor, nuestra Chica [i] de este mes es fan de la tecnología, los juegos, los efectos especiales y el cosplay. Además es actriz, modelo y cazadora de zombies. ¡Aplausos! Se enciende un spot y, voz en off: ¡Con ustedeeeeeeeeees...!

MODELO: Lilia Lemoine | facebook.com/lilialemoineam
FOTOS: Fernando Brischetto | Photographer Sans Frontieres
www.flickr.com/photos/ferpst • fernando7070@hotmail.com



¿Lilia Lemoine?

Nombre raro, y un apellido que se prestó para muchos chistes en el colegio. Segundo nombre y segundo apellido no los doy porque son ya chistes explícitos y vas a pensar que te mando fruta. Así que cuando empecé a navegar por la web, allá por el '98, salté de alegría al saber que podría utilizar un nickname.

Tuve varios nicks, pero el que más utilicé fue MandragoRa, por "Mandrake Root", mi distribución favorita de Linux, hasta que un día alguien le cambió el nombre por "Mandriva" que parece una marca de toallitas femeninas y me hizo muy infeliz. Con ese nick mantenía varios blogs de informática enseñando a geeks menos geeks que yo algunas cosas que había aprendido y que eran útiles por aquel entonces... Después me dediqué a escribir poesías y a subir fotos porque con eso tenía mucho más vistas. Fui pionera de la Internet 2.0, en HTML plano :)

Soy oriunda del partido de San Martín, Buenos Aires, pero vivo en Capital desde hace muchos años. El nickname que tengo ahora es... Lilia Lemoine. Porque me convertí en artista, y bueno, ya parece nombre de fantasía. Algunos también me conocen como Lilith, que uso para... otras cosas. Como cosplayer estoy estrenando uno muy oportuno: Lady Lemon.

Contame cómo era Lilia chiquita.

Fui la mejor alumna del primario y del secundario. Fui la NERD de la que todos se querían copiar y no los dejaba... y como crecí rápido era grandota y les pegaba a mis compañeros. Literalmente. Así que me llegaron a apodar Rambo y Roberto. No me jodían mucho, era un combo intocable. Siempre me gustaron las computadoras, tuve la primera PC cuando estaba en sexto grado, una XT con... ¡1MB de RAM! Posta, para ese tipo de máquina y para la época, era mucho. Y un monitor SVGA, donde podía jugar al Prince of Persia a 256 colores. Fui estudiante crónica de Ingeniería en Sistemas, y trabajo de eso desde hace unos... muchos años. No terminé, mi amor por las máquinas no justificaba que tuviera que estudiar toda la carrera y cierto día descubrí que en Argentina se podía estudiar efectos especiales y cambié de rubro. Así que oficialmente soy Realizadora Integral de Efectos Especiales. Y me dedico a hacer de todo un poco, trabajo para una multinacional desde casa, y eso me deja tiempo libre para cultivar mi faceta artística, como modelo, efectista, actriz o lo que tenga ganas en el momento.

¿Cuál es tu relación con la tecnología? ¿Imaginás un mundo sin computadoras?

Sí, claro, de hecho mi amor por la tecnología es un poco paradójico, porque adoro lo gótico, lo romántico, lo antiguo, las cosas viejas (la estética steampunk me mata porque junta un poco de las dos cosas que más disfruto). Soy bastante melancólica, por eso siempre me encantaron los juegos con ambientación fantástica no futurista, sino épica. La tecnología no es romántica, es un soporte para la imaginación y la comunicación, y está para reemplazar toda la belleza de un mundo que alguna vez fue salvaje y misterioso y que ahora sólo disfrutamos recreado en gráficos 3D. ¡Al menos, entonces, tenemos las computadoras! :)

¿Cómo es el futuro?

Haciendo un brainstorming relacionado con la palabra "futuro" me viene a la mente "Blade Runner", pero no creo que tengamos tanta suerte. Algo me dice que va a parecerse mucho a la propuesta del proyecto Venus, que se plantea a través de Zeitgeist. No veo otra alternativa. Es eso o vivir en una base bajo tierra estilo Area 51 rodeados de zombies que resultaron de una fallida vacuna contra el cáncer.

Redacción tema: fichines.

Jugué mucho. Desde los 6 años, porque tenía amigos cuyos padres trabajaban en tecnología. Así que probé la ColecoVision, el Atari y la Commodore 64, en ese orden. No eran míos. De la Commodore recuerdo el Dataset de 64K, ja. El juego que más me gustaba se llamaba Cyrrus, y uno de autitos donde, como no entendía Inglés, me guiaba por los números que cambiaban cada vez que atropellaba a una viejita, entonces yo entendía que tenía que atropellar viejitas (o esa mancha pixelada que parecía una viejita). ¡Entonces no diferenciaba entre enteros positivos y negativos!

Mi primer consolita fue un "EDU GAMES", una versión trucha creo que del Atari. Tenía 8 años, así que no recuerdo. A los 12 mi mamá me compró mi primer PC para premiarme por haber sido escolta de la bandera y fue una de las experiencias más fantásticas que viví. Tenía DOS con PM y WS. No tenía mouse, por supuesto. El primer juego que tuve en la PC fueron el Battle Chess y el Booble Booble. Después el Barbarian, el Prince of Persia, uno que se llamaba Star Glider y el Test Drive. Tuve varios más, pero esos fueron los que más me desvelaron. El último al que jugué en ese tiempo fue al Maniac Mansion, y me generó un trauma infantil porque no tenía las claves y nunca podía pasar la puerta del primer piso. ¡Me asustaba muchísimo con ese juego cada vez que veía que el científico loco o el tentáculo se acercaban!



Mi PC quedó obsoleta y durante la adolescencia, con mi primer trabajo freelance para juntar plata para el viaje de egresados, me compré un SENGA, una versión tunneada del Sega ¡que me dejaba jugar con juegos japoneses! Mi favorito era el de X-Men, me encantaba jugar con Wolverine o Psylocke, mis personajes favoritos de Marvel. Por cierto, soy una chica Marvel.

Después me cansé de la consola y me compré una compu nueva, con un procesador Pentium II de 333 MHz, era un caño. Tenía (bah, tiene, porque todavía está en casa) 64MB de RAM y una placa de video de 32MB. Poco tiempo después tuve mi primera conexión a Internet y empecé a conseguir juegos para PC. Nunca me interesé por los juegos nuevos, soy bastante vintage para esas cosas. En esos días descubrí el Carmen San Diego, y lo ODIÉ, era muy mala. Y completé el Alone in the Dark, me encantó. Me conseguí unos mames y fui feliz durante varios años. Después fui actualizando el hardware y el próximo juego al que fui adicta fue al Half-Life, y en ese entonces me juntaba a jugar en red con amigos al Counter o al Quake. Me encantaba correr a mis amigos con el cuchillo cuando me quedaba sin balas. Un tiempito después encontré un juego que se llama Dungeon Siege y ahí estuve en el paraíso, todavía creo, uno de los mejores juegos que haya experimentado. También tuve una época de jugar a Los Sims, es un lava cerebros de primera. Y en los días en que los juegos evolucionaban y se volvían re grossos, me cautivó durante dos años (sí, dos años) un juego que se llama "Princess Maker 2", viejo, que no fue muy popular. No diré nada, si lo buscan, está por ahí como abandonware, y lo juegan, después me cuentan. Es un juego para "minitas" quizás, pero a mí me toca partes del cerebro que me dejan tonta.

No me gustan mucho los juegos con gráficos muy cargados o llenos de movimiento, prefiero los juegos con gráficos cautivantes que me dejen meterme dentro del mundo que recrean.

Otro capítulo aparte en mi vida de jugadora fueron los videojuegos, los "fichines", que están intercalados en toda esta historia. Mi juego favorito, que también lo tuve para PC, en MAME y en Sega es el Golden Axe, ¡el que puedo ganar con una sola ficha y sin perder la mitad de las vidas! Algún día haré un cosplay de Flare, de la versión del Beast Rider que.... aún no jugué, pero me encantan los gráficos.

Tengo una sola amiga gamer, pero HEAVY y se conoce todos los juegos habidos y por haber. Es uber geek y a la vez, hermosa. Es mi referente cada vez que quiero saber algo sobre un juego o necesito culturizarme para hacer algún cosplay nuevo; se llama Laura, y es mi ídola. [N. de Ed.: Dan toma notitas.]

Mejor recuerdo al jugar o con computadoras. Peor recuerdo.

Mi mejor recuerdo al jugar con la compu... es difícil, porque me pasa que siempre que retomo (dejo de jugar por épocas) tengo el mismo entusiasmo loco y paso varios días encerrada sin bañarme ni salir a la calle porque no puedo parar.

El peor recuerdo es fácil: cuando jugaba al "Paper Boy" con la

XT y se me colgaba siempre llegando al último día de entregas porque el Floppy estaba roto "justo ahí". No tenía muchos amigos gamers, así que no sabía cómo resolver esos temas... quizás por esa frustración terminé dedicándome a sistemas, soporte de software, etc. Llego a casa y me pongo a jugar al Princess Maker, posta.

¿Qué onda con Resident Evil? ¿Te parecés?

Lamento decir que conocí Resident Evil por... las películas. Toda la era PlayStation me la salteé, apareció en una época en la que no tenía tiempo ni de ir al baño por estar estudiando. Me parezco bastante al personaje de Jill por lo que pude indagar, soy bastante salvaje y sin dudas no me costaría salir a matar zombies en minifalda. Mantengo una estrecha relación con los zombies, el efecto de maquillaje protésico más solicitado en el cine independiente en estos días. Por un tiempo mis contactos de Facebook me llamaban "chica zombie".

¿Cuál es tu relación con el cosplay?

Me encanta el cosplay porque me gusta jugar a ser otra persona, soy exhibicionista y encima se me da muy bien hacer manualidades (bromas aparte). ¡Sé coser, pintar y hacer props, y puedo jugar como cuando era chiquita, pero con mejores juguetes! Hacer cosplay es una de las cosas más divertidas que hay en el mundo y mi meta es figurar en el chart de los mejores cosplayers del mundo. Sí, soñar es gratis, ¿por qué no?

Anime favorito.

Ufff... me estás poniendo una pregunta difícil. Hubo varios anime que me marcaron muy fuerte. El más significativo fue Mazinger Z, que lo volví a ver hace relativamente poco, e igual me pareció BRUTAL en todo sentido. Después vi los que pasaron por televisión de aire (recordemos que soy una chica grande): Saint Seiya, Dragon Ball y Sailor Moon. El anime que me devolvió el fanatismo fue Tennku no Escaflowne, fue el primer opening en japonés que escuché y nunca me pude recuperar. En seguida me enganché con Orphen, Lain, Hunter X Hunter. La mejor historia, lejos: Full Metal Alchemist y por ahí le sigue Ah! My Goddess. Y ya en los últimos tiempos me hice fana de un género relativamente nuevo: "reversed harem". Es más para chicas, pero suele tener argumentos muy interesantes y los personajes femeninos se caracterizan por ser muy inteligentes. Dejo una lista por si les pica la curiosidad: Yamato Nadeshiko Shiki Henge (AKA Perfect Girl Evolution), Ouran High School, New Snow White Legend Pretear, Fruit Basket (el mejor manga que leí, el anime no le hace honores). He visto MUCHISIMOS más, pero ya creo que los aburriría.

¿En qué depositás tu fe?

¿Lo qué? ¡En que se pueda seguir compartiendo cosas por la web sin que te estén contabilizando hasta el más mínimo bit! Internet es la llave para un mundo mejor, lo digo así por



arriba porque son horas de disertación, pero sin duda alguna, la posibilidad de que todos los seres humanos con acceso a la red puedan contactarse y conectarse nos otorga la prueba empírica de que nacimos sociales y que no somos "el lobo del hombre", sino todo lo contrario... ¿Demasiado optimista?

Sí. ¿Cómo es un día en la vida de Lilia Lemoine?

Impredecible. Desde mi trabajo hasta mi vida personal, todo es imposible de calcular. Me gusta hacer tantas cosas que a veces no puedo decidirme por una sola. Muchas noches no duermo entusiasmada haciendo algo. ¿Dónde no me vas a encontrar? En un boliche ruidoso y lleno de gente. ¿Dónde me podés encontrar? En los mayoristas de Once comprando telas, en ferias americanas, en algunas plazas alimentando palomas (sí, posta, soy de hacer eso cuando me sobresaturo), en los cines de Lavalle, ¡¡me mata la nostalgia!!, y en cualquier lugar donde vendan cosas de chocolate, rodajes de cine independiente actuando o maquillando y, por supuesto, en eventos de cosplay. Pero no los eventos más grandes, sino en los más interactivos, los más creativos, los "indie".

Cerramos con un clásico. El mundo de repente se llena de zombies carnívoros y feroces.

Agarro mi katana de fundición. No corta mucho pero puede partir cráneos. Me envuelvo el cuerpo en tela de jean, me robo una moto y huyo hacia las sierras de Córdoba, el paraíso en la Tierra. Por supuesto, me llevo a mi gato. No toleraría que termine en manos de un zombie, no después de haber visto a la genia de Ripley en "Alien, el octavo pasajero" jugándosela por su minino.

Boletín de noticias [i]

¡Novedades desde la sala de máquinas!



[IRROMPIBLES] DIGITAL: Pueden descargar gratis desde el App Store el Mikonomicon MMX (miren en la sección REVISTA del sitio). Dentro del catálogo de la aplicación pueden adquirir cada edición a sólo $1,99 USD. Además, se encuentran disponibles las versiones Android y PC/Mac/Linux a través de lectorglobal.com

¡NUEVO!

ENVÍO POSTAL A TODO EL PAÍS (Y EL MUNDO)

Desde el OVNI Press Web Store se puede comprar la edición impresa: ovnipress.com.ar

PUNTOS DE VENTA (CABA)

ELECTRONIC THINGS www.electronicthings.com.ar
Tienda Centro: Diagonal Norte 979.
Tienda Belgrano: Av. Cabildo 2280, Galería Río de la Plata, Local 30.
Local Urquiza: Mendoza 5066

GEEKMART www.geekmart.com.ar
Sarmiento 2088

ESPACIO MOEBIUS www.moebiuseditora.com
Bulnes 658

[RECOMENDADO]



#TECNO23: El programa de tecnología de CN23 con la conducción de Irina Sternik, que también tiene un bloque de juegos con la presencia de Moki. Los sábados a las 13 Hs. (canal 9 de Telecentro y 550 de Cablevisión Digital). Repite domingos a las 20:30.



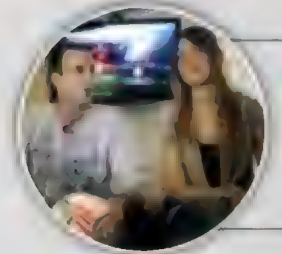
GEEK LOUNGE: El primer bar temático gamer donde recalar los huesos luego del trabajo, ver los amigos, beber algo y meterse en los torneos. Hay consolas y PC. Se está volviendo un punto de reunión clave. Junín 321. geeklounge.com.ar



CULTURA GEEK: Un excelente programa radial de tecnología, los lunes a las 23 por Radio Link con la conducción de Augusto Finocchiaro Preci, Facundo Mounes y Juan Morell. Para escuchar en vivo vía radiolk.com.ar



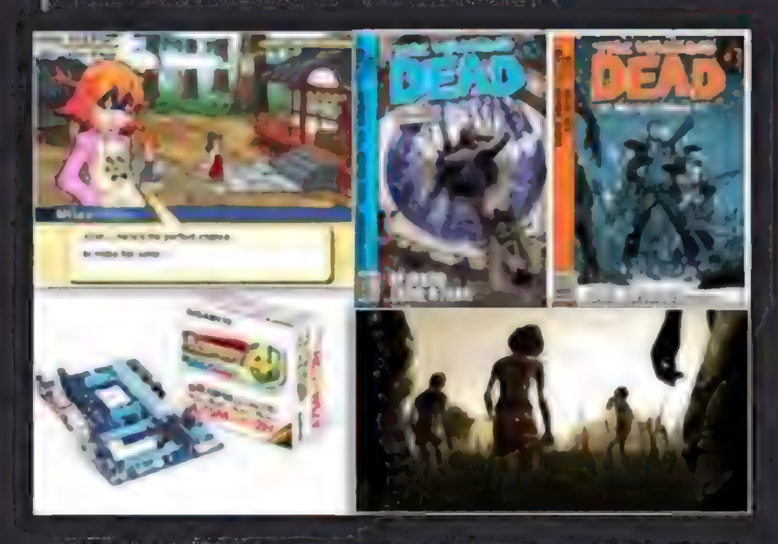
SIMPLEMENTE IMPERFECTOS: Amigos irrompibles todos los viernes a las 23 por FM 93.9. Síganlos en Twitter en @imperfectosenfm y en simplementeimperfectos.blogspot.com



PUNTO.GAMING TV: Un programa de WebTV conducido por Natalia Cina y Ramiro Magnone con noticias, informes, eventos y entrevistas del ambiente gamer.
Se puede ver en localstrike.net/tv

LA MÁQUINA ZOMBIE DE LA SUERTE

¡MÁS SORTEOS IRROMPIBLES!



[IRROMPIBLES] tiene el agrado de obsequiar a todos sus lectores con cinco sorteos hiper locos, que se suman a los que habitualmente hacemos en nuestra fanpage de Facebook, Twitter y por supuesto www.irrompibles.com.ar.

Sorteo 1: THE WALKING DEAD: THE GAME
STEAM CODE. Cortesía de Telltale Games | www.telltalegames.com

Sorteo 2: THE WALKING DEAD
COMICS. Cortesía de OVNI Press | www.ovnipress.com.ar

Sorteo 3: CHERRY TREE HIGH COMEDY CLUB
STEAM CODE. Cortesía de Nyu Media, Ltd. | cherrytreehigh.com

Sorteo 4: FIFA STREET
PS3 o X360. Cortesía de Electronic Things | www.electronicthings.com.ar

Sorteo 5: MOTHERBOARD GIGABYTE A75M UD2H
Cortesía de Gigabyte Technology | ar.gigabyte.com

PARA PARTICIPAR
Sólo tenés que enviar un email con el asunto "LA MÁQUINA ZOMBIE" a: concursos@irrompibles.com.ar

Por favor, incluí tu nombre completo, nick en el sitio y teléfono. Sortearemos por separado los cinco premios vía random.org (un premio cada viernes a partir del viernes 25 y publicaremos los ganadores en nuestra web. In position!

Los sorteos de objetos físicos son sólo válidos para residentes en la Argentina y el envío postal en caso de ser necesario corre por cuenta de los ganadores. i



DIABLO III COLLECTOR'S EDITION

El loot más preciado del año consiste en una cajota con el juego full, soundtrack, artbook (208 páginas), calavera del horror con USB de 4GB cargado con Diablo II y Diablo II: Lord of Destruction, contenido in-game especial y retratos para StarCraft II. Para el infarto.
Podés ganarte tu Edición de Coleccionista de Diablo III resolviendo nuestro satánico puzzle "El camino del Profeta". Más info en la página 64.

REMAKE DE LARRY LAFFER

Gracias a Kickstarter, el viejo Al Lowe nos deleitará con una versión moderna y expandida del clásico de 1987, quizás la mejor desventura del playboy del mundo de los juegos. Tras superar 655 mil USD en fondos, Larry volverá en PC, Mac, tablets iOS y Android, y tal vez en PSN, XBL y Linux.

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Al cierre de edición, Electronic Arts anunció el lanzamiento en América latina del popular MMORPG de BioWare y LucasArts. Será este mismo invierno a través de su plataforma de distribución digital Origin. Entendemos que habrá servidores latinos, estará traducido y tendremos medios de pago locales.
Busquen más data en nuestro sitio, donde iremos actualizando con todos los detalles.

EDITOR: Telltale Games
GÉNERO: Aventura de Horror
SISTEMAS: PC, Mac, PlayStation 3, Xbox 360
SALIDA: Episodio 1: Abril 24, 2012

THE WALKING DEAD

A TELLTALE GAMES SERIES



QUIEN LO HUBIERA PENSADO. El delirio de Robert Kirkman, un regordete guionista estadounidense, se convertiría en un éxito a nivel mundial. Uno de los comics más buscados y una de las series más interesantes de los últimos tiempos. Kirkman demostró a partir del 2003 que no todo estaba escrito acerca de los zombies y la prueba de esto camina tambaleante hacia nosotros.

—Por Sebastián Di Nardo | Moki

THE WALKING DEAD: THE GAME

¡LOS NO-MUERTOS SE LEVANTARÁN Y CAMINARÁN POR EL MUNDO!

¿QUÉ ES UN ZOMBIE? ¿De dónde viene? ¿Existe o es una invención? No vamos a responder a ninguna de estas preguntas pero sí vamos a retroceder un poquito en el tiempo para entender el fenómeno.

El hombre de Neanderthal habitó... no no, no tan atrás. Para describir esta fiebre zombie sólo hay que retroceder hasta el año 1940. Mientras Europa estaba en plena Segunda Guerra Mundial, nacía en Nueva York un quemado total, George A. Romero, el que sería considerado el progenitor de la cultura zombie y el creador del arquetipo como hoy lo conocemos. ¡En Estados Unidos lo llaman "Godfather of All Zombies"! Romero fue el director y co-guionista junto a John Russo, otro escritor estadounidense, de una de las películas de terror más recordadas en la cultura popular. Esta forma parte de los 100 mejores thrillers de la historia y fue rodada en 35 mm. en blanco y negro.

Hijo de padre cubano y madre lituano-americana, Romero se inspiró en las leyendas –presentes en una enorme cantidad de culturas tanto del Asia, el África y América, sobre todo Haití y Brasil– acerca de los cadáveres reanimados por efectos de la magia y la brujería. De acuerdo con muchas de estas ancianas historias, el brujo puede controlar a un muerto, aunque no devolverle la vida.

La película fue mucho más lejos y mostraba a un grupo de personas sorprendidas por humanos putrefactos devoradores de carne. En aquella cinta no se utilizaba la palabra zombie para definirlos pero todos entendimos qué eran. Esa célebre película –hoy de culto– se llamó "La noche de los muertos vivientes" (Night of the Living Dead), y en el año 1968 formateó lo que hoy conocemos como zombies. Desde entonces aparecieron decenas (bueno, cientos) de películas similares, de distintos autores o del mismo Romero, agregando o quitando detalles, pero manteniéndose fieles a esta cultura generada por un largometraje que tan sólo costó $114.000 dólares.

A partir de la invención de Romero, infinidad de directores y estudios de cine ensayaron sus versiones. Algunas muy similares como "El regreso de los muertos vivos" y rellenando algunos espacios aprovechables sobre el molde cavado por George. Otras con tintes cómicos como la genial "Shawn of the Dead", con un título que no es más que una distorsión de otra película de Romero, "Dawn of the Dead" (El amanecer de los muertos, 1978). El propio Romero dirigió un comercial con actores de carne y hueso acerca de Resident Evil 2 (Japón, 1998), donde Leon S. Kennedy y Claire Redfield luchan contra una horda de zombies en la estación de policía de Raccoon City.

Inspirado en todo este mundo creado accidentalmente por Romero, el estadounidense Robert Kirkman, que venía de escribir Invincible para Image Comics, se entregó a guionar una nueva serie llamada The Walking Dead, la que hoy nos ocupa.

Esta historia se convirtió en un éxito absoluto que el público demandaba a gritos, tanto que su dibujante original, Tony Moore, tuvo que ser reemplazado por Charlie Adlard porque no conseguía entregar a tiempo su trabajo.

El éxito arrollador de la serie era una increíble historia que daba una vuelta de tuerca más al universo zombie. Mientras la mayoría de las películas de este género pone a los muertos vivientes como protagonistas, Kirkman los usa como trasfondo, un mero decorado que bien podría ser un desastre natural como cualquier otro. La historia está centrada en Rick Grimes, un policía que es herido y despierta en el hospital en medio de un caos zombie. Rick atraviesa por un sinfín de escollos hasta reencontrarse con su familia, que intenta sobrevivir junto a un puñado de gente. El eje principal de The Walking Dead se apoya en el cambio que sufren las personas



civilizadas frente a situaciones extremas, situaciones donde es la vida de uno o la del otro. La frustración por no encontrar una salida o una esperanza y la desesperación por no saber si uno vivirá hasta el próximo día. Todo esto ocurre dentro de un entorno de zombies que los asedia constantemente pero que a veces ni siquiera aparecen.



Robert Kirkman

¡Maquillen a ese zombie para el prime time!

El éxito del comic no tardó en abrazar a Kirkman con sus cálidos y dulzones brazos. Sus guiones caían en manos de Frank Darabont (el director de Shawshank's Redemption y Green Mile) que junto a la cadena AMC llevarían su obra a todas las TV del mundo.

El brillante e impecable trabajo de Darabont y un reparto excelente golpeó las pantallas con una fuerza inesperada. Tuvo las mejores calificaciones y fue nominada para los Globo de Oro. Algo que no es casual considerando que, al terminar la primera temporada, 5.3 millones de personas estaban pegadas a sus televisores con la boca abierta. Para la segunda temporada, la cantidad de hogares que sintonizaban la serie trepó a 7 millones.

La adaptación a la pantalla es bastante fiel a la obra de Kirkman y esto es porque el autor mismo es el productor de la serie y se ocupa de que las cosas no descarrilen demasiado.



EL DR. PICOR CAMINA CON LOS MUERTOS

¡Oh sí, jiji, odio escribir cuando me lo piden! Y odio que el Editor me de órdenes. ¡Prefiero escribir mis pavadas cuando quiero y donde quiero! ¡Y quiero hacerlo aquí, en este simpático cuadrito!

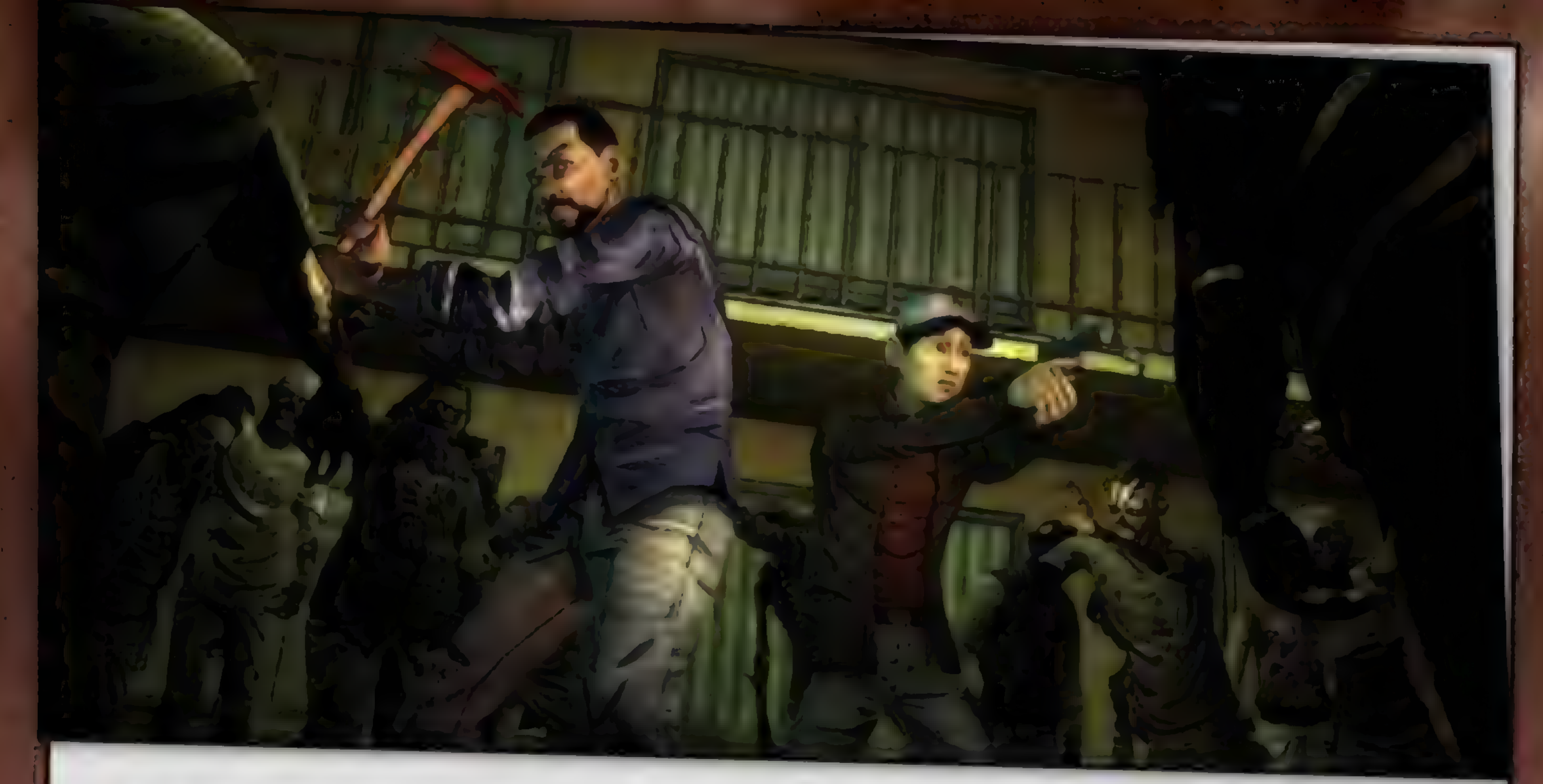
Moki se durmió sobre el teclado mientras probaba TWD jijiji, el muy miko estaba agotado por el cierre y se durmió cuando intentaba salvarse de un zombie dentro de una casa. ¡Ohh sí, zombie jiji, esa niña me alcanzó un martillo y le pegué con él a esa cosa putrefacta y la cabeza le explotó como si fuera una piñata! ¡Jojojo, le manchó toda la camisa al personaje! Definitivamente esto va a divertirme por el resto de la noche. Lo único que lamento es no poder desviarme demasiado de la historia pero lo que sí puedo hacer es contestar cualquier cosa para que piensen que el miko de Moki esconde algo jijiji. Así arruinaré su juego. La niña es un amor, grita cuando ve un zombie pero no les teme. ¡Esa niña podría ser mi asistente si tuviera 15 años más! ¡Oh sí!

¡Gráficamente jijiji este juego es amor puro! ¡Es como leer un comic pero con un cierto aire televisivo! ¿Lo dije bien? Jiji y definitivamente te deja con esas ganas de querer ver qué pasa en el próximo capítulo. Zombies, sangre, sustos, y apocalipsis, jijiji. Lástima que sólo tenga subtítulos en inglés pero ¡DEFINITIVAMENTE ESTÁ CERCA DE SER MI FICHÍN FAVORITO!

THE WALKING DEAD: EPISODE 1 - A NEW DAY

85%

Que equivaldría a 85 picores. ¿Hola, Telltale? Sí... soy el Dr. Picor, ¿quería saber cuánto falta para el próximo episodio?



The Walking Dead despertó del letargo a los fanáticos del universo zombie, que volvieron a consumir con avidez (¡cerebroooo!) todo lo que tuviera que ver con la serie. Y es aquí donde nuestros amigos de Telltale Games deciden entrar en escena.

Cuentahistorias de caminantes muertos

Telltale Games (California, EE.UU.) es una pequeña compañía que se dedica a hacer sobre todo aventuras gráficas. Es uno de los pocos estudios que sigue impulsando un género casi extinguido y, por fortuna, viene haciendo un muy buen trabajo. Volvieron a la vida a Sam & Max con un resultado asombroso y fueron los únicos capaces de hacerle justicia a Guybrush Threepwood con su versión de Tales of Monkey Island. Actualmente, cuentan con una decena de licencias y son todas de un nivel excelente: Jurassic Park, Law & Order: Legacies, CSI: Crime Scene Investigation, Back to the Future, Puzzle Agent, y Wallace & Gromit's Grand Adventures, entre otras. Son pioneros en repensar el género y entregar cada aventura dividida en temporadas y episodios de aparición regular, como si se tratara de series de televisión.

Este acercamiento al querido género que alguna vez supo ser el rey de la industria de videojuegos, es tan innovador como acorde a los acelerados tiempos que vivimos. Si los jugadores de aventuras gráficas ahora son tipos de 30 o 40 años, que no pueden dedicarle 20 horas a una historia, sí pueden jugar en turnos de 3 o 4 horas por episodio, lo que de paso permite dividir el precio en cinco partes o vender la temporada completa con un descuento. La idea no sólo funciona, es un ejemplo a considerar por el resto de la industria.

Cuando supimos que Telltale estaba trabajando en un juego de The Walking Dead, quedamos asombrados. Dadas las características del comic (y la serie), ¿sería una aventura gráfica o un juego de acción?

Ellos mismos respondieron estas preguntas. Se trata de una aventura gráfica compuesta por cinco episodios cortos que se estrenan uno al mes. La historia se aparta de Rick Grames y su grupo. Para tener una experiencia completamente nueva, Telltale decidió contar otra historia, la de un prisionero acusado de homicidio que está siendo transportado en una patrulla de policía en el momento que se desata la hecatombe zombie.

El estilo gráfico del juego es muy particular, con modelos en 3D y texturas que intencionalmente se asemejan al comic. The Walking Dead fue muy bien recibido por las críticas en sus primeros días. En [i], donde amamos los zombies como si fueran nuestros hermanos de batalla, queríamos dedicarle una nota a este fenómeno que no parece tener intenciones de morirse (de nuevo).



PARA SABER UN POCO MÁS acerca de Telltale y su versión de The Walking Dead, nos comunicamos con ellos y no pregunten cómo pero conseguimos que el mismísimo CEO de la compañía conteste algunas de nuestras preguntas. Con ustedes, Dan Connors.

[i]: Dan, gracias por hacerte un hueco para responder nuestras preguntas. ¿Cuánta gente trabaja en la compañía?

Dan Connors: Tenemos en este momento alrededor de 140 personas aquí en San Rafael, entre las dedicadas al desarrollo, control de calidad, marketing & PR y otras tareas.

¿Cuántas de estas personas están actualmente involucradas en el desarrollo del juego?

El número cambia porque nosotros no trabajamos como un estudio tradicional. Tenemos varios episodios del juego en desarrollo y este está creándose para múltiples plataformas (PC, Mac, consolas, iOS) y tenemos además otros juegos en varias etapas de desarrollo.

¿Cómo surgió la idea de desarrollar un título basado en esta franquicia y cómo fue ese proceso?

Todo comenzó cuando un grupo del staff de Telltale habló con Robert Kirkman, el creador de The Walking Dead, en San Diego Comic Con hace unos años. Antes de que The Walking Dead (como franquicia) explotara para convertirse en lo que es hoy.

Robert es un gran gamer, así que sabía que hay muchísimos juegos de zombies que tratan el tema más o menos de la misma forma. Es decir, son acerca de un apocalipsis zombie, en lugar de lo que sería lidiar con algo así en la realidad. Esos juegos generalmente te dan armas y rara vez (o casi nunca) hablan del factor humano en esa situación. Tanto él como nosotros amamos esos juegos, pero él quería hacer uno que, como en sus comics, hiciera foco en la historia de los personajes. Justo de eso se trata con los juegos de Telltale, por eso Rick eligió trabajar con nosotros.

Una de las primeras reuniones para discutir los detalles hizo foco en cómo debería ser el juego. Robert y nosotros sentimos que volver a contar la historia de Rick de los comics no tendría sentido. ¡Sabrías que viene después! Por esa razón decidimos contar una nueva historia con un nuevo grupo de sobrevivientes. Eso nos liberó de volver a transitar un camino ya recorrido y fue un gran bonus, nos permitió expandirnos en cosas que se vieron en el comic y proveerle un escenario a la gente, lugares y eventos.

Tenemos a Glenn en el primer episodio de nuestro juego, antes de que vaya a Atlanta (donde se encontrará a Rick Grimes), también descubriremos cómo el granero de Hershel se convierte en el lugar infame de hoy.

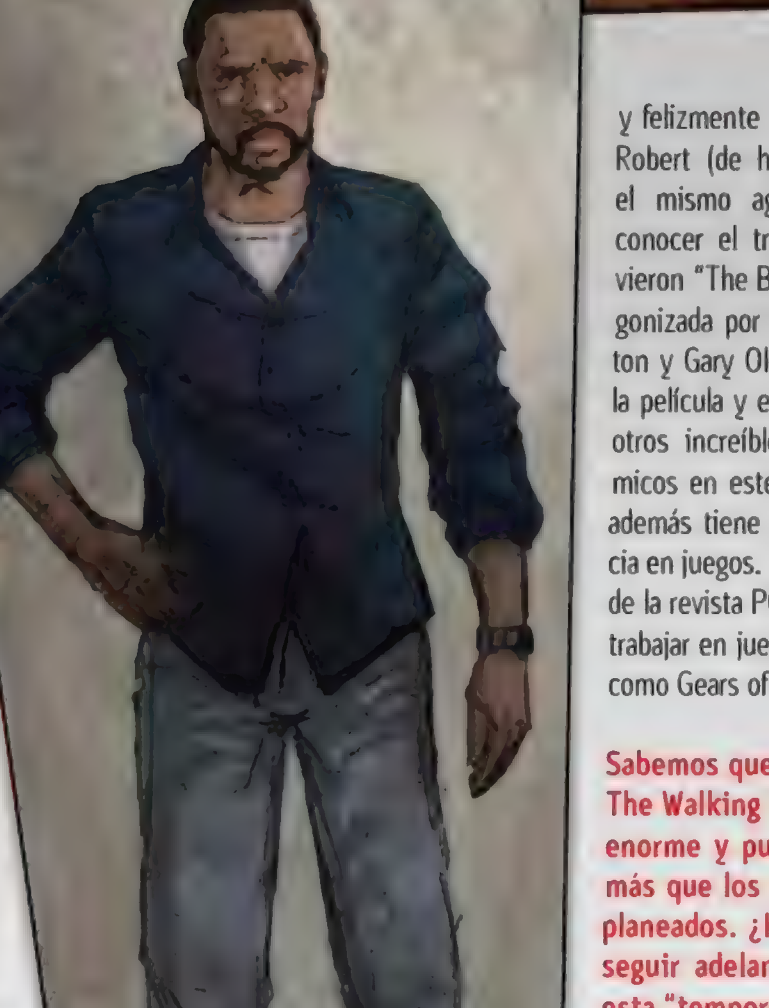
Nuestros guionistas y desarrolladores se reúnen con frecuencia con Robert para repasar la historia y la dirección en la que el juego evoluciona y estoy orgulloso de decir que está contento con lo que estamos haciendo, que aprobó oficialmente el juego, lo que significa que la historia y los personajes que se ven en el juego son realmente parte del mundo de su comic.

Para los que viven en un Tupperware y no saben mucho de The Walking Dead: The Game, ¿podrías contarnos de qué trata?

En lugar de contar la historia de Rick, es la historia de Lee Everett. Al comienzo del juego, nos encontramos con Lee en la parte trasera de una patrulla de policía, siendo transportado a prisión (de hecho la misma prisión que se ve en el comic). Lee fue condenado por asesinato, pero dejamos al jugador determinar si fue un asesino a sangre fría o sólo alguien capturado en circunstancias alocadas. La historia comienza justo al principio del Apocalipsis; en términos de línea de tiempo del comic, Rick estaría en coma en Kentucky. Lee se encuentra con una nena de 8 años llamada Clementine, que ha quedado huérfana por los acontecimientos que la rodean.

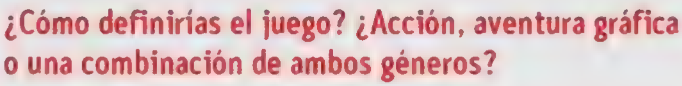


Ellos se convierten en familia frente a la adversidad, como generalmente ocurre en la franquicia de The Walking Dead. Más adelante se encuentran con un grupo de sobrevivientes y la historia continúa.



Sabemos que la estética del juego viene directamente del comic. ¿Por qué tomaron esta decisión en una época en la que las compañías priorizan el despliegue gráfico?

El juego está basado en un mundo que proviene del comic, quisimos homenajearlo a través de la estética. Amamos el estilo de Charlie Adlard tal y como se ve en el comic y cuando nuestros artistas crearon el arte de concepto, nos preguntamos si podríamos llevar esa sensación del 2D inspirada en el trabajo de Charlie a un mundo 3D. Funcionó y estuvimos muy felices con los resultados.



¿Cómo definirías el juego? ¿Acción, aventura gráfica o una combinación de ambos géneros?

Nos referimos al juego como "Aventura de Horror". Si conocen Telltale, saben que venimos de las aventuras gráficas. Sin embargo, este juego es muy diferente a los anteriores, como Tales of Monkey Island y Volver al Futuro: El juego. The Walking Dead es el primero en el que creamos un personaje cuyas decisiones tienen impacto en la historia que se experimentará. Las cosas que hacés y decís tendrán un impacto que irá desde ese momento del Episodio 1 o 2, hasta algo que ocurra en el final de la temporada. ¡Escribir los guiones para todas las alternativas fue un desafío!

Eso suena toda una revelación. ¡Es impresionante! Hablanos un poco más de Robert Kirkman. ¿Qué hace exactamente?

Robert se involucró desde el principio y lo estará hasta el final. Él ve y aprueba todos los guiones y los artes. ¡Es su mundo, así que tiene que sentirse cómodo en un 100% con lo que hacemos! Es un gran socio para trabajar, entiende lo que tratamos de lograr y hace todo para conseguirnos lo que necesitamos. Para hacer que el proceso sea más fluido, contratamos a Gary Whitta como consultor y guionista del episodio cuatro del juego. Gary es uno de los fanáticos más grandes de The Walking Dead y felizmente es muy amigo de Robert (de hecho, comparten el mismo agente). Deberían conocer el trabajo de Gary si vieron "The Book of Eli" protagonizada por Denzel Washington y Gary Oldman; él escribió la película y está trabajando en otros increíbles proyectos fílmicos en este momento. Gary además tiene mucha experiencia en juegos. Fue editor en jefe de la revista PC Gamer antes de trabajar en juegos muy exitosos como Gears of War.

Sabemos que el universo de The Walking Dead puede ser enorme y puede dar mucho más que los cinco capítulos planeados. ¿Hay planes para seguir adelante después de esta "temporada"?

Nos encantaría. ¡Sólo hay que esperar a ver qué pasa!

Considerando la respuesta de la gente, ¿te parece posible un resurgimiento formal de la Aventura Gráfica?

No diría que es un resurgimiento en este momento, aunque convengamos en que nunca se fue realmente. Cuando empezamos Telltale, consideramos ser alguno de los desarrolladores que hicieran foco en el género y ayudáramos a llevarlo a todas las plataformas más allá de la PC o la Mac, pero las aventuras gráficas no necesariamente habían desaparecido. ¡No para nosotros, al menos! En lugar de eso, diría que estuvimos más focalizados en tomar el género y llevarlo a una audiencia moderna, sin perder eso que los fans amamos. Por eso es que The Walking Dead fue tan importante para nosotros. Realmente sentimos que este es uno de los primeros proyectos en los que lo logramos, y la respuesta fue grandiosa hasta ahora, eso nos llena de energía para continuar haciendo más episodios y avanzar con nuevas franquicias.

Última pregunta, y va en serio: ¿Los zombies existen?

Trabajo con desarrolladores de juegos. Los vi después de las etapas finales al completar un proyecto. ¡Ellos son la prueba de que los no-muertos se levantarán y caminarán por el mundo!



ESTACIÓN DE TRÁNSITO

DA LA SENSACIÓN de que estamos llegando nuevamente a uno de los precipicios cíclicos en el mundo de los videojuegos, esos donde la cantidad de clones sin nada que resaltar deprimen las ventas.

No se trata de que la industria esté decreciendo, al contrario; pero qué va, por primera vez en la historia Nintendo presentó resultados negativos al cierre de su año fiscal. La 3DS no vende tanto como se esperaba. La fiebre por la portátil pasó, o mejor dicho, lo nuevo está cambiando de lugar. PS3 y Xbox 360 vienen aflojando, la Wii ya es casi historia. PS Vita recién nace, pero parece haberlo hecho a destiempo, no sabemos si atrasada o adelantada. Desconfiamos de los developers. ¿Cuánto más van a querer desarrollar para un sistema cerrado y exclusivo?

Es una lástima que grandes títulos como Resident Evil, Silent Hill y Syndicate sean tan decepcionantes. Falta que alguien lance ET 2 y cartón lleno.

También es cierto que estamos a las puertas de una nueva Electronic Entertainment Expo, esperando a ver si surgen noticias de peso; aunque, por lo que sabemos hasta ahora, no habría grandes sorpresas. ¡Crucemos los garfios!

Hay algo claro y es que los mejores juegos de este número de la revista son de estudios pequeños o independientes, como el excepcional Legend of Grimrock, el maravilloso Journey y el alucinante Botanicula. ¿Qué tienen en común? Un inmenso trabajo de creatividad y un retorno a las fuentes; a esos tiempos en que cada juego que salía nos cambiaba la cabeza.

Y con lo indie y su marca de innovación también hay un espacio en franco crecimiento: los juegos de PC, los de móviles y los de browsers. La oferta es increíble y en adelante, como en el caso de Guild Wars 2, The Secret World, The Elder Scrolls Online (amor) y otros MMO y MMORPG pagos o free to play, o el genial Draw Something de iOS y Android que se volvió el nuevo vicio mundial. Y no hay que olvidar, porque se calientan, a los pajarotes de Angry Birds Space y sus 50 millones de descargas en cuestión de horas.

Estamos en tránsito a una nueva etapa. Esta generación de consolas va quedando atrás (ya tiene sus cinco años cumplidos con creces) y el ciclo se reinicia pero en otros soportes. Mientras esperamos a ver qué pasa, nos despedimos durante lo que queda de mayo y junio, porque vamos a estar descendiendo a los Infiernos con Diablo III, y de vacaciones en Brasil con Max Payne. Casi no se puede creer que estos dos monstruos vengan juntos luego de una década de ausencia. No nos van a fallar.

Alegria não tem fin!

REVIEWS

CÓMO CALIFICAMOS

Cuando un juego supera a nuestro entender 60%, ya es bueno y vale la pena probarlo. Menos que eso ni acercarse, salvo por fanatismo. Los de 70% son muy buenos, y los de 80% son excelentes elecciones. Los juegos que alcanzan un 90% se consideran imprescindibles en la vida del irrompible.

Por Durgan A. Nallar | Dan



Yesterday

Lo nuevo con sabor a viejo de Pendulo Studios

DESDE EUROPA nos llegan aventuras gráficas porque, pucha, allá en el Viejo Continente es un género que nunca se debilitó tanto como en Estados Unidos. Países como Francia, Alemania y España conservan casi intacto ese amor por las historias interactivas que solía brillar en la época de oro, cuando LucasArts reinaba. Pendulo Studios era también una de esas compañías que todos amábamos, gracias a joyas como Igor: Objetivo Uikokahonia (1994), Hollywood Monsters (1997) y la serie Runaway (2001, 2006, 2009). En 2011, apareció The Next Big Thing (Hollywood Monsters 2), y este año algo nuevo: New York Crimes, también llamada Yerterday.

Las aventuras gráficas son algo único. El fracaso comercial del imponente Grim Fandango (LucasArts, 1998) marcó el final de una era, al menos en Estados Unidos, algo que afectó al resto del mundo ya que el mayor productor y consumidor de videojuegos es ese país, y lo que pasa allá trae ecos al resto. Como pueden ver en nuestra nota de tapa, pocas empresas le hicieron frente al vendaval, como Telltale Games, que acaba de entregar una verdadera belleza zombie, todo un lujo para revitalizar el querido género. De aquí en adelante sólo podemos esperar lo mejor. ¿Es hora del retorno de las aventuras gráficas? El género rey, el first person shooter, está en franca decadencia, con clones de todos los tamaños que ya comienzan a aburrir.

En el caso de Yerterday, estamos ante una aventura old school con ribetes de modernidad que, en mi caso, me dejan un poco frío. La historia es intrigante, coloreada de detalles que perturban –el protagonista central, John Yesterday, está amnésico tras un intento de suicidio cometido en medio de una investigación sobre crímenes rituales y sectas diabólicas– pero, al mismo tiempo, es narrada de forma confusa. Hay giros inesperados del guión, que están buenos, pero también situaciones forzadas. A medida que recuerda detalles del pasado, Yerterday se encuentra con que ha sido torturado y tiene entrenamiento marcial (con maestro ciego en el Tibet y todo). La aventura va saltando del pasado al presente mientras John recupera la memoria. Importante: No se requiere habilidad, no hay acción; se juega con el mouse y el cerebro.

Pendulo eligió un estilo gráfico semi-caricaturesco, muy estilizado, que se vale de fondos 2D con personajes en 3D. Las conversaciones se ven como un comic, con cada interlocutor en un cuadrito animado. Esto último no me convence totalmente, pero bueno, de puro criticón nomás. Los objetos del inventario se lucen en 3D. En cuanto a los puzzles, la mayoría están muy bien, más que nada si se es novato en el género. Otros puzzles son algo tramposos, como cuando aparecen objetos en lugares que ya habíamos investigado. Para los hardcore gamers pueden resultar muy fáciles. Por si acaso, y para pelearle a la impaciencia de estos tiempos, hay un sistema de ayuda que resalta los puntos de interacción y da pistas certeras. Se podría discutir si esto es excesivo, pero nos llevaría horas.

Yesterday es una buena aventura gráfica, con puzzles ingeniosos y una historia algo caótica, sorprendentemente breve, pero los exploradores veteranos sin duda pueden pasar un lindo rato sumergidos en la intriga. [i]

IRROMPIBLES www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Una aventura gráfica al viejo estilo Point n' Click con aires de misterio y satanismo.

LO BUENO: Giros inesperados a la historia. Buena ambientación. Estilo gráfico agradable.

LO MALO: Algo confuso. Puzzles fáciles (y encima con ayuda). Demasiado corto. Sólo inglés.

65%



Electronic Arts | Starbreeze Studios | FPS | PC, X360, PS3

Por Tomás García | Zripwud

Syndicate

En el futuro, todos los gobiernos son corporaciones y todos los fichines FPS

EN 2025 EL MUNDO YA NO ES MÁS REGIDO POR GOBIERNOS, sino por megacorporaciones que no sólo dominan el mercado, sino las ciudades. Así, el espionaje corporativo se volvió el negocio más redituable y estas empresas gigantes roban y asesinan en las penumbras en nombre del poder.

Los más viejos recordarán Syndicate, la joyita futurística de Peter Molyneux y compañía. A principio de año, Starbreeze tuvo la difícil misión de traerlo al siglo XXI y la realidad es que muy poco quedó del material original, de manera que sería fútil compararlos. Más allá de parte del concepto, Syndicate es un juego totalmente diferente. Nuestro personaje es Miles Kilo, un nuevo agente de la corporación Eurocorp, creadora del popular Chip DART 6. Un pedacito de tecnología que se lo implantan a los recién nacidos. En el mundo de Syndicate, si no lo tenés, no existís.

Casi de la misma manera que en la industria, si no sos un FPS, no existís, porque bien podrían haber hecho de este fichín un juego de acción estratégico, pero no, decidieron hacerlo un FPS y uno muy tradicional, aunque su aspecto trate de convencernos de lo contrario. Syndicate ofrece una gran variedad de armas futurísticas, algunas tradicionales y otras más particulares, como la EMW-56, capaz de dirigir todas las balas a cualquier punto (o enemigo) seleccionado. Todas estas opciones están acompañadas por un competente sistema de resguardo en primera persona y algunos movimientos especiales como deslizarse por el piso, que hacen el traslado más dinámico. Pero más allá de eso, es un FPS común y corriente.

Aunque el DART 6 es algo que tienen implantado todos, los soldados de las corporaciones cuentan con habilidades especiales que hacen el núcleo de la acción. Algunas de las acciones menores permiten hackear a distancia torretas y otro tipo de máquinas, pero las habilidades de verdad interesantes dejan ver por las paredes, bloquear armas y hasta hacer que un soldado mate a todos sus compañeros y se suicide, lo que, hay que admitir, es espectacular. El problema está en que la mayoría de estas son contextuales, así que se no pueden usar en cualquier momento.

Producto de su historia casi inexistente, la mejor manera de disfrutar Syndicate es el modo cooperativo. Las misiones están inspiradas en las de la campaña pero el agregado de cuatro amigos le da un enfoque estratégico mucho más interesante, gracias a las skills que dependen de la clase que elijamos y un sistema para desbloquearlas ganando experiencia entre misiones. Esto hace para una experiencia mucho más balanceada y gratificante.

Syndicate es olvidable. Más allá de lo competente, lo divertido que puede llegar a ser jugando coop con cuatro personas más y lo bien que se ve, la realidad es que una vez que lo terminen, probablemente no quieran volver a jugarlo de nuevo. La primera impresión es excelente, gracias a su estilo gráfico tan particular, pero una hora después ya se conocen todos sus trucos. [i]

IRROMPIBLES www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un FPS que quiere aparentar ser mucho más de lo que es, y con una marca célebre del pasado.

LO BUENO: Competente, con un excelente estilo futurista y un modo Coop que vale la pena probar.

LO MALO: La campaña es olvidable, como gran parte del juego. Lo terminás y ya.

76%



SEGA | First Person Shooter | PS3, X360, PC

Por Tomás García | Zripwud

Binary Domain

El creador de Yakuza le da un giro Asimov a la fórmula Gears of War

A principios del Siglo XXI, el calentamiento global produjo inundaciones en el planeta, lo que obligó a los gobiernos a construir nuevas estructuras sobre las anteriores, ya abandonadas. Millones murieron producto de estos desastres y las nuevas metrópolis fueron construidas por robots, que impulsaron un nuevo negocio y a Estados Unidos como reinante potencia. Japón perdió la carrera robótica, cerró las fronteras y sus habitantes viven en total aislamiento.

El setting de Binary Domain no es innovador, pero tampoco un cliché futurista. Es diferente gracias al contexto y sus personajes. En un mundo donde la robótica está muy avanzada, pero muy lejos de imitar la vida humana —algo estrictamente ilegal— comienzan a aparecer máquinas que se ven como seres humanos, y además están convencidas de serlo. El origen de estas máquinas súper avanzadas es desconocido y Bergen, el líder del negocio, señala al Oriente, Amada Corporation, como los culpables.

Sospechando que Amada violó la Nueva Convención de Ginebra, perpetrando una corrupción de la raza, Estados Unidos envía a nuestro personaje, Dan Marshall y Roy "Big Bo" Boateng, a asistir a otros soldados internacionales al arresto del genio japonés que desapareció de la luz pública décadas atrás.

Es importante aclarar que Binary Domain no tiene derecho a ser tan bueno como es. Tiene pinta de clon de Gears of War, con protagonistas aún más genéricos y arrastra el pobre historial de nipones intentando copiar mecánicas occidentales. Pero para nuestra sorpresa, lo terminamos disfrutando casi más que el capítulo final de la trilogía de Epic. Esto probablemente sea en parte por el sistema de confianza, que nos permite entablar simples conversaciones con nuestros compañeros y cuyas respuestas determinan un nivel de confianza, que luego tiene un efecto significativo en el desarrollo de la historia.



Por otro lado, la acción es buena, está tomada directamente del libro de Gears of War, pero es muy diferente despedazar robots que van reaccionando a cada disparo, destartalándose pieza por pieza. Si les destruís un brazo, toman el arma con el que les queda y siguen disparando; si les sacas las piernas, se arrastran hacia vos y, si les sacas la cabeza, no reconocen entre aliado y enemigo. Esto puede volverse repetitivo de la misma manera que los grunts en GoW, pero no podemos negar que es hiper-gratificante. Además, hay momentos muy emocionantes, jefes finales épicos e importantes decisiones que tomar.

Es sorprendente que esté juego esté siendo vendido por su soporte de Kinect, que permite dar órdenes de voz en seis idiomas diferentes, ya que esto no funciona para nada bien. Por el contrario, el punto fuerte de Binary Domain es la historia y sus personajes, una rareza en el género. Por algo nos la pasamos hablando de ellos en un juego de acción, pero es que sobre una acción más que decente, eso es lo que sobresale. Los personajes, la relación con ellos y cómo afectan al juego las decisiones que tomamos.

IRROMPIBLES www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un clásico juego de acción en un intrigante mundo futurista y un elenco de excelentes personajes.

LO BUENO: Gratificante despedazar robots, carismáticos compañeros, decisiones que importan.

LO MALO: Acción por momentos repetitiva, los comandos de Kinect no funcionan bien.

85%



Capcom | Slant Six Games | Accion, Terror, TPS | PlayStation 3, Xbox 360, PC

Por Lucas Robledo | @LucasRobledo

Resident Evil: Operation Raccoon City

Lejos de los clásicos, cerca del desastre

CUESTA SER IMPARCIAL. Resident Evil es una de las mejores sagas de videojuegos de la historia, en nuestra opinión. No sólo porque –como casi todo gamer– seamos fanáticos de los "survival horror", sino porque RE supo mantener una línea coherente de producción según pasaban los años. Hasta ahora.

Con la misma ilusión y ansiedad con la que encaramos todos los juegos de la saga, también lo hicimos con Resident Evil: Operation Raccoon City. En lo que a la línea argumental se refiere, podríamos decir que se encuentra situado durante los sucesos de Resident Evil 2 y Resident Evil 3: Nemesis. Pero es un juego que apunta a otro lado, uno que nunca habíamos visto en la saga. Como si fuese una reinterpretación.

La jugabilidad ya no es la misma. Se trata de un shooter en tercera persona, que se puede jugar acompañado de tres camaradas de armas dirigidos por una IA bastante floja, o tres amigotes de carne y hueso online, que es donde la cosa se pone mejor. Hay cuatro modos de juego competitivo y cooperativo que resultan divertidos por un rato, pero no al nivel de su más directo competidor, L4D2.

Pareciera como si el juego solo quisiera sustentarse en su nombre, mostrando un diseño de niveles pobre, con un sistema de combate que no muestra nada original y hasta se torna aburrido, incluyendo el sistema de ponerse a cubierto, ya que el concepto de "matar todo lo que se mueve" queda perfecto en juegos como Left 4 Dead, pero acá se desaprovecha. Para muestra, además, basta un botón: es de esos juegos que tienen paredes invisibles. Uno se rompe la ñata contra la nada, cae de traste y los zombies forzudos y monstruos retorcidos aprovechan para darte murra.

No podemos dejar pasar por alto las pequeñas libertades narrativas que la empresa Slant Six se tomó a la hora de desarrollar la historia. Quizás a quienes recién comiencen con la saga no les moleste, pero a aquellos que vienen siguiendo la historia al pie de la letra, notarán muchos huecos argumentales que pueden llegar a parecer hasta ilógicos.

Este cronista de guerra no es de los que dice que luego de Resident Evil 4 todo se fue al pozo. Sí, me encantan los "survival horror" como se plantearon en los primeros tres juegos, la evolución técnica de la saga me parece asombrosa. Es sólo que esta entrega está lejos, muy lejos de un nivel aceptable. Es sólo una opinión, claro. Entendemos que Slant Six es famosa por su saga SOCOM y que fueron todos unos excelentes juegos, pero a la hora de hacer una reseña y ser completamente sinceros, no podemos darles más puntos positivos a esta entrega.

Podríamos destacar algunos momentos de tensión bien logrados (y dijimos: tensión, no miedo ni nada parecido). A alguno puede resultarle entretenido. Y si nos ponemos nostálgicos, es divertido volver a lugares que podemos reconocer de las viejas entregas. Pero no va más allá.

Resident Evil: Operation Raccoon City es un capítulo que empaña el buen nombre de una saga mítica en la historia de los videojuegos. No queda otra que enfocar todas las miradas en Resident Evil 6.

IRROMPIBLES www.irrompibles.com.ar

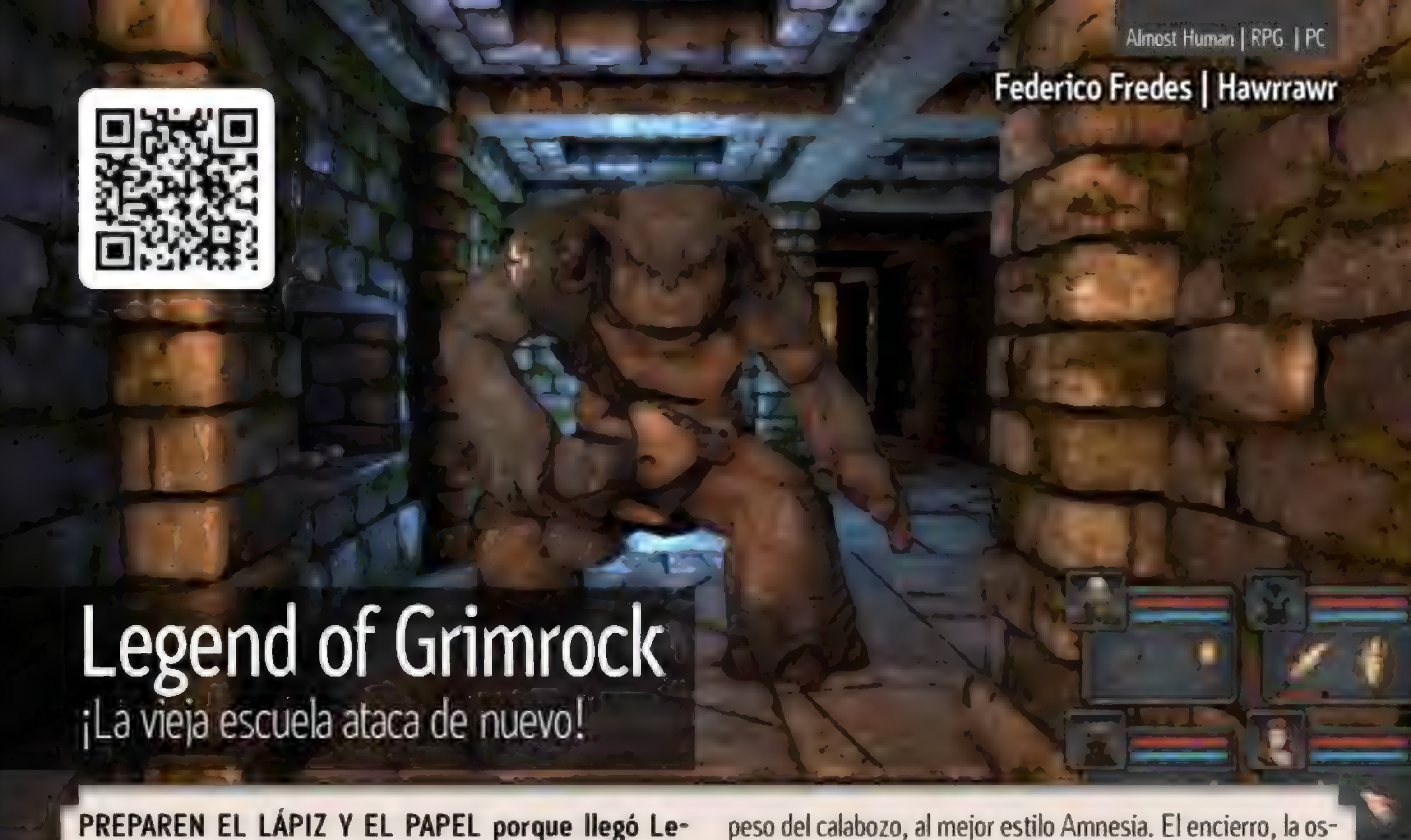
QUÉ ONDA: Una pena ver un Resident Evil de esta calidad. Uno siempre espera mucho más.

LO BUENO: El lugar que le deja a los nostálgicos.

LO MALO: El resto del juego.

50%

Agradecemos a Capcom por facilitarnos este juego para su revisión.



Federico Fredes | Hawrrawr

Legend of Grimrock

¡La vieja escuela ataca de nuevo!

PREPAREN EL LÁPIZ Y EL PAPEL porque llegó Legend of Grimrock, el indie esperado por aquellos vejetes y hardcore gamers que no veían el día de volver a quemarse el cerebro. Sería fácil identificarlo como una remake de aquellos dungeon crawler de antaño, como Eye of the Beholder: muchos ítems, hechizos y movimientos al estilo tablero. ¿Puede Legend of Grimrock saciar aquella nostálgica necesidad a los que tienen el valor de jugarlo?

La historia es bastante simple: Unos prisioneros son tirados a un pozo de la muerte y el sufrimiento (como ya se deben haber dado cuenta, van a morir y sufrir mucho) con la promesa de que, de salir vivos, sus actos serán perdonados ¡Una pavada! Cabe aclarar que el pozo en realidad es un calabozo infestado de gigantescos bichos y demonios perfectamente diseñados para hacer de la estadía en el calabozo un verdadero infierno.

Uno empieza el descenso con un grupo de cuatro personajes. Si no queremos elegir a los que están por defecto, podemos crear un grupo a gusto. Se puede elegir entre diferentes razas como minotauros, lizards y humanos, que tienen atributos únicos de cada una de ellas. A su vez se puede elegir la clase de cada personaje, guerrero, rogue, o mago, con diferentes habilidades dependiendo también de la raza del héroe.

La estrategia es más o menos llevar dos guerreros adelante, uno de ataque, otro de defensa, y atrás un mago y un arquero. Se avanza en primera persona, pero "paso a paso" y se gira en 90° con un efecto retro pero fluido.

Legend of Grimrock puede llegar a ser bastante frustrante, pero a su vez atrapa al máximo. Un aspecto que cabe destacar es lo bien que está ambientado. Para aquellos que les gusta jugar con el sonido a full, este juego les va a hacer sentir el peso del calabozo, al mejor estilo Amnesia. El encierro, la oscuridad de los lugares a donde no llega la luz de las antorchas y los bichos que se arrastran por los corredores (la animación es excelente), haciéndote dudar si te conviene ir por ese camino o no, son una de las cosas que hacen a este juego tan adictivo. Hay que llevar siempre una antorcha encendida, tirar de cadenas, palancas, hay trampas en el piso y una cantidad de habitaciones secretas con tesoros y objetos útiles.

No hay habilidades curativas, ni una clase parecida a un priest. La única forma de regenerar la vida es con pociones que se obtienen combinando materiales, con la piedra regenerativa que hay en cada nivel o descansando (cuidado, que los bichos atacan igual). ¡Ah, para descansar hay que estar bien alimentados!

Para los insaciables locos por el género, el juego ofrece la opción de jugar sin el mapa, optando por dibujarlo a mano al mejor estilo Old School. ¡Cuánta nostalgia! Y si optamos por el auto-map, ¡se parece a una hoja cuadriculada! El mapita permite agregarle anotaciones.

Legend of Grimrock llegó para robarse el corazón de gamers veteranos, como también darles una buena lección de historia a los exploradores novatos. No se parece mucho a los juegos de última generación, pero no tiene nada que envidiarles. Grimrock demuestra –con sus ventas top en Steam– que los géneros de antaño pueden seguir existiendo en esta era de gráficos superb y animaciones espectaculares.

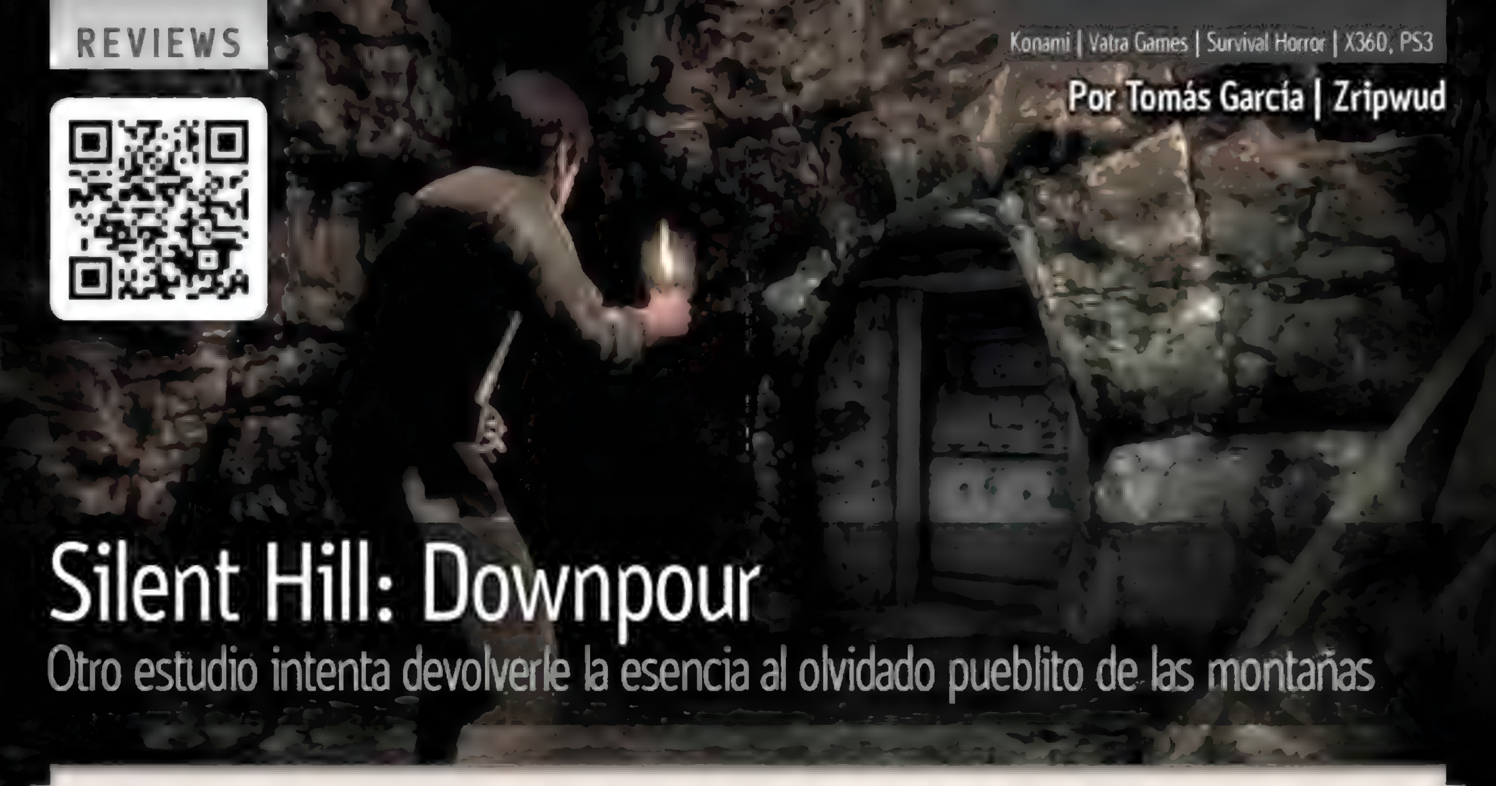
[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un RPG que revive aquellos géneros olvidados en el tiempo.

LO BUENO: Excelente ambientación que mezcla lo retro con lo moderno. Sistema de magia por runas. Para nostálgicos.

LO MALO: Pocos Hechizos, IA despistada.

92%



Konami | Vatra Games | Survival Horror | X360, PS3

Por Tomás García | Zripwud

Silent Hill: Downpour

Otro estudio intenta devolverle la esencia al olvidado pueblito de las montañas

DESDE LA TRÁGICA DESAPARICIÓN DE TEAM SILENT, diferentes estudios han intentado crear nuevos Silent Hill, pero ninguno estuvo a la altura de la desarrolladora japonesa original. Ahora le toca a Vatra Games, de República Checa. ¿Podrán estos checos ser lo suficiente retorcidos para arrebatarnos el sueño de un cachetazo?

Jugar los Silent Hill actuales es exasperante. ¡Exasperante les digo! Probablemente no exista franquicia en toda la industria que ofrezca tanta libertad creativa y artística. Es cierto, Team Silent ya no existe, pero dejaron cuatro juegos que son las bases para lo que este pequeño pueblito endemoniado puede ser. Básicamente, no hay límites, Silent Hill puede ser un simple pueblo maldito, el limbo o una manifestación de los pecados y temores del protagonista. Siempre y cuando dé miedo, no hay ninguna otra limitación.

En Silent Hill: Downpour ocupamos los harapientos zapatos de Murphy Pendleton, un preso que está siendo trasladado de una prisión a otra de máxima seguridad, pero las cosas se ponen changas cuando el micro sufre un accidente y queda varado en Silent Hill. De ahí en más, su único objetivo es escapar con vida. El juego empieza prometedor, viviendo un poco de la vida en prisión y usando el tutorial del combate para asesinar a otro prisionero por razones desconocidas. Es atrapante. Pero una vez que llegamos a Silent Hill, empieza una estructura que se repite una y otra vez, mezclado con recuerdos y pedazos de exposición que hacen para una historia interesante, pero demasiado complicada para su propio bien.

Uno de los placeres de los Silent Hill siempre fue caminar, caminar y dejarse engullir por la opresiva atmósfera a medida que las cosas se ponen cada vez más raras. Los muchachos de Vatra intentan hacerlo, entienden que esta es la manera, pero lo hacen muy lento, entonces se vuelve irritante, monótono. Las únicas partes que intentan capturar la rareza freaky de los viejos juegos es cuando Murphy es transportado a otra realidad de Silent Hill, que ofrece excelentes puzzles y aburridas persecuciones por una especie de agujero negro. ¡O sea, lo persigue un agujero negro!

Fiel al género, el combate de Downpour es lamentable, por eso es una pena que haya muchos enemigos. El juego mismo recomienda que en la mayoría de los casos lo mejor es escapar, pero eso se complica cuando las habilidades de estos monstruitos feos son colgarse de tu espalda y gritar tan fuerte que te paralizan. Parece una broma de mal gusto.

Después de Shattered Memories –exclusivo para Wii– este es el mejor intento desde que Team Silent se disolvió, pero sigue estando muy lejos de lo que los fanáticos quieren. El enfoque es el correcto, pero necesitan dejar de copiar a los viejos Silent Hill y hacer lo propio, encontrar nuevos significados para el pueblito y lo que puede representar. Por encima de sus fallas, los juegos de Team Silent siempre fueron más allá y reinventaron el género no por sus mecánicas, sino por sus historias y los temas que tocaban.

IRROMPIBLES www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un Silent Hill que intenta capturar la esencia de los clásicos juegos de la serie.

LO BUENO: Tiene buenas ideas pero nunca se juega por ninguna. La historia es interesante.

LO MALO: El combate es malísimo y hay mucho, por momentos es aburrido.

65%

Por Tomás García | Zripwud

FIFA Street

En la tierra de los mancos, el firuletero es Rey

EA Sports retomó el trono del fichín de fútbol hace varios años y lo mantiene con tranquilidad, por lo menos hasta que Konami se ponga las pilas y les dé más recursos que les permita volver a pensar de manera innovadora. Mientras tanto, los actuales reyes pueden darse el lujo de revitalizar otras franquicias como FIFA Street, que por suerte, nunca se ha visto tan renovada.

Si alguien de acá es como quien les escribe, antes de tener que alquilar la canchita y juntar diez micos para jugar, los partidos salían en la calle o en la placita, es decir, el equivalente al potrero en la ciudad. Y desde hace varios años, EA Sports ha intentado emular esa sensación con FIFA Street con muy poco éxito, ¡hasta ahora! Esta nueva versión callejera de FIFA no solo es la más auténtica hasta la fecha, sino también la más divertida.

Es cierto, cuando nosotros jugábamos en la calle no era tan vistoso como se ve acá, pero de todas maneras este es el FIFA Street más "realista" que hemos visto. Ya no hay más arte caricaturesco y, en su gran mayoría, los movimientos son creíbles y posibles, pero la diferencia principal es la pisadita analógica, que cambia absolutamente todo y hace de FIFA Street un éxito instantáneo para cualquier fanático del buen fútbol. Esto significa que, manteniendo apretado el gatillo izquierdo, podés pisar la pelota en cualquier dirección con el analógico, con total libertad. Este es un dribble básico, realista y muy adictivo, y la mejor manera de darle la bienvenida a un fanático del picor futbolero, porque de ahí, se vuelve mucho más loco. Tomando inspiración en el sistema de dribbles de los últimos FIFA, pero simplificando mucho más las combinaciones, es posible hacer todo tipo de amagues y firuletes, algunos populares y algunos otros que rozan lo irreal, pero hasta ahí nomás.

FIFA Street ofrece varios modos de juego y cada uno es divertido a su manera. Por ejemplo, hay partidos tradicionales de Papi Fútbol, 5v5, como también enfrentamientos de 2v2, sin arqueros y arcos chiquitos. También hay algunas rarezas, como partidos donde a medida que hacés un gol perdés jugadores y gana el que se queda sin hombres en la cancha. En algunos modos importan los goles, en otros los puntos y algunos combinan ambos, sumando puntos que no podés cobrar hasta que metés un gol. Como si toda esta variedad no fuese suficiente, también se pueden inventar modos, jugando libremente con todos los aspectos disponibles. EA ofrece un puñado de clubes y selecciones populares, incluida la argentina, con Messi, la nueva cara de la marca FIFA.

El nuevo FIFA Street es único en su especie. Pero hay una razón por esto, no tiene mucha tela para cortar. Es divertido por algunas horas y algunas más si tenés dos o hasta cuatro amigos para jugar, pero pronto vas a querer volver a las complejidades de un partido normal de 11v11. Si buscas algo diferente es perfecto y el mejor hasta la fecha, pero no esperes que la emoción que sentís las primeras veces dure mucho. [I]



[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un juego de fútbol diferente, muy auténtico y divertido, aunque con poco para dar.

LO BUENO: Al principio es muy emocionante y divertido. Muchos modos de juego y firuletes variados.

LO MALO: Más allá de lo bien diseñado que está, no hay mucha vuelta que darle.

82%

Por Esteban Echeverría | Kaliban13

JOURNEY

Donde el arte se vuelve juego, y viceversa



EN ESTE MOMENTO ESTOY en el BAFICI (Festival de Cine Independiente de Buenos Aires), haciendo tiempo en un bar hasta entrar a ver otra de las tantas e interesantes películas que expone el festival. Observo la fauna típica de este evento: estudiantes de cine, directores noveles, actores ignotos y cinéfilos perdidos en el catálogo de 1000 páginas. Estos individuos típicos de este hábitat, están orgullosos –y con razón– de participar de este hecho cultural, en el que por su naturaleza, uno puede ver obras novedosas, películas que van un poco más allá, que evolucionan el relato y la estética. Los veo y no puedo dejar de pensar que ninguno de ellos jugó Journey. ¡JA! ¡¡PELELES!!

Tenía que jugar Journey, tenía que escribir esta review (que de hecho la estoy entregando tarde), ya lo había bajado del PlayStation Store (15 dolores, y el juego más exitoso en la historia del Store), pero sabía que no era algo para sentarme en cualquier momento. Algo me decía que esa especie de monje con túnica bordó merecía un momento especial, que era algo trascendente, que me daría cuenta de alguna forma especial cuál era el momento de comenzar la travesía. Journey es un juego exclusivo de PSN, de Thatgamecompany –Jenova Chen y el compositor Austin Wintory, entre otros–, creadora de Flow y Flower.



El llamado espiritual a la aventura nunca llegó, y finalmente, después de que nuestro excelentísimo Director amenazara mi integridad física, me senté en el sillón con pelela, y le di maza. ¡POR KUBRICK! ¡Esto era lo que pensaba y más!

No tiene sentido hacer un análisis demasiado técnico o escribir una típica review sobre el juego. Esto es otra cosa. Acá lo que hay que hacer es tratar de trasmitir lo que le pasa a uno cuando juega Journey, tratar de convencerlos de que inviertan en esta maravilla, porque Journey es eso, una maravilla.

¡Camina, monje!

El solitario protagonista aparece solo en medio del desierto. La nada misma lo rodea, interrumpida solo por una especie de lápida en lo alto de una duna. Al subir con esfuerzo hasta ella, nos encontramos con una lejana montaña iluminada por un haz de luz.

Esta enorme montaña será nuestro objetivo durante la larga travesía del protagonista, sin palabras, sin texto, nada nos dice qué hacer, sólo lo sentimos, no hay dudas, está claro, tenemos que empujar al pequeño monje, ayudarlo a que llegue a ese lugar.

¿Para qué? No lo sabemos. ¿Por qué? Menos, pero no importa, el impulso es inmediato, irresistible. Al momento que tomamos el control, no podemos dejar de avanzar, o mejor dicho, ayudar a que este solitario personaje avance hacia su distante objetivo.

La satisfacción que uno tiene al ver a nuestro personaje lograr completar esta epopeya, es algo digno de experimentar. Sólo recuerdo sentir algo parecido cuando lograba matar a un gigante en Shadow of the Colossus. Journey está a una escala menor en magnitud de escenarios, tiempo y dificultad. ¿Esto es malo?

No importa si no tiene demasiada exploración. La música, el personaje y el mismo título del juego nos empujan a ir siempre hacia adelante. Incluso si pudiéramos explorar más los escenarios, la imagen de la montaña es tan hipnótica que igualmente solo iríamos hacia adelante.

No importa que Journey no sea difícil; acá no es importante que nos disparen, que haya puzzles complejos o abismos mortales, acá lo difícil es el esfuerzo que le vemos hacer al pequeño protagonista, atravesando gigantescas dunas y helados parajes, con esas pequeñas piernitas como alfileres. Él no para, nunca, no importa si su objetivo es imposible, avanza, siempre, y nuestro dedo con la palanquita hacia arriba, porque queremos que lo logre, queremos que llegue a su destino, que tanto esfuerzo no sea en vano. Entonces estamos ahí, frente a la tele, como disfrutando una película épica, sólo que depende de nosotros que lo logre.

No importa que Journey sea corto; desde que comencé hasta que terminé pasaron unas tres horas y para mí fue perfecto. Me extrañé al principio, por lo original de la propuesta. Me fui identificando con el personaje, cuando comencé a comprender cuál era MI lugar en la historia: ayudarlo, empujarlo. En los momentos difíciles me angustié, presionaba hacia arriba tratando de ayudarlo aún más. Me angustié en serio (cuando lo jueguen se darán cuenta de cuál parte hablo) y al final, contemplé uno de los momentos más emocionantes de los que me tocó vivir jugando un juego, y me emocioné como una niñita. Todo eso en tres horas. Para que más... EXCELENTE.

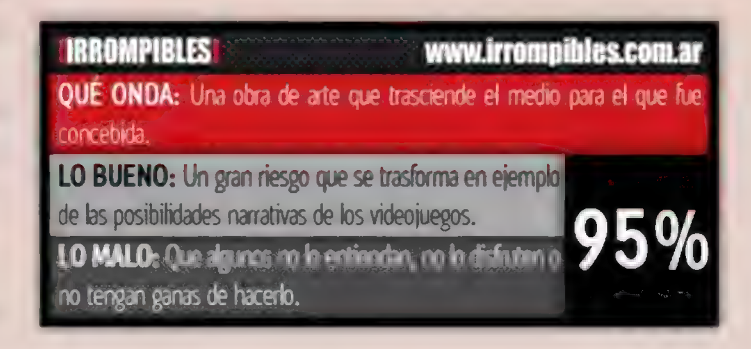
Lo más importante... lo empecé de nuevo. Y les aseguro que la experiencia no fue menor por conocer el final, sino que al avanzar en un segundo periplo, todo cobra un significado nuevo (ya verán porqué).

A todo esto ayuda la increíble música de Journey, realmente magnífica, para bajarse la OST sin dudarlo y escucharla mientras vamos en el bondi hacia el laburo, como si fuera nuestra montaña iluminada (ponele...).

El trabajo gráfico es de lo mejor de PS3. Y no por un motor gráfico de millones de dólares, con texturas HD y no sé qué mas... sino que con poco, y una dirección de arte espectacular, es el juego más bello de esta generación de consolas. ¡Y no el más bello de los descargables, el más bello de TODOS! Y pesa: 500 MB (!). De locos. Journey se coloca en el primer lugar del podio de obras maestras descargables, como Limbo, Braid o World of Goo.

Y otra cosa excelente a destacar es el multijugador. Journey es un multiplayer, constante, siempre estamos en línea, pero no competimos, de hecho en la mayoría de los niveles no vemos a nadie. Pero de pronto, sin avisar, vemos a otros personajes iguales a nosotros, a nuestro lado o a lo lejos, tratando de cruzar un escenario o ayudándonos a entender cómo resolver un puzle; compañeros en la desolación y la aventura. Al final nos dará el nombre de quiénes fueron los jugadores que nos cruzamos y nos acompañaron en distintos momentos. Una forma muy original de multiplayer, que cuadra perfectamente con el espíritu del juego.

Me quedo sin espacio, así que solamente me queda decirles que se animen. Que lo compren, que se entreguen a esta travesía. No se van a arrepentir. Nunca un juego representó tanto a la palabra ARTE. [i]





Sega | Creative Assembly | Estrategia por turnos/ tiempo real | PC

Por Federico Esquivel | @jussWtf

Shogun 2: Fall of the Samurai

O Sobre cañones Gatling y tontos guerreros

UNA VEZ MÁS JAPÓN SE MOVILIZA EN EL TUMULTO DE LA GUERRA TOTAL. Samurais marchan por los campos a luchar por el progreso o la tradición. En esta expansión Stand-Alone de Shogun 2: Total War se profundiza aún más todo lo bueno que se vio en las anteriores iteraciones de esta saga. Echando mano al concepto de lealtades que reemplazaba las religiones en la última expansión de Shogun 2, Fall of the Samurai nos presenta un Japón dividido entre los seguidores del Emperador y los dominios leales al poder del Shogun.

De esta manera, si bien todas las partidas tenderán a polarizarse en ambos bandos, hay cierto margen de maniobra para escribir nuestra propia historia, a diferencia del final obligado de las partidas de Shogun 2, en que terminábamos indefectiblemente luchando con cuanto clan quedara con vida al momento que nuestro poder se consolidara.

Inicialmente podremos elegir entre tres dominios por cada bando, aunque han sido anunciados otros tres clanes disponibles por DLC, cada uno con especialidades que favorecerán un modo de juego distinto.

La tecnología y el comercio occidental forman otro de los ejes en esta entrega y son disparadores de la guerra Boshin, que protagonizó el período. En el mapa de campaña encontraremos nuevos recursos económicos, que además de llenar nuestros cofres nos darán ventajas a nivel global, y estratégicos, como el cableado de telégrafo que podremos ampliar a una red ferroviaria que nos permitirá cubrir mucho más terreno.

El dominio de las artes es reemplazado por la investigación de tecnologías y doctrinas. Tanto estos avances como la occidentalización de nuestras ciudades contribuirán a darnos acceso a tropas modernas, aunque encarecerá mantener ejércitos samurai y pesará en el descontento popular. Dependiendo de nuestro modo de juego, esto puede jugarnos a favor o en contra, ¡pero jamás hay que subestimar el poder de un cañón Gatling! Tanto estos últimos como otras piezas de artillería y las nuevas barcas, desde humildes veleros hasta acorazados extranjeros con un variado número de cañones, tienen ahora un modo en primera persona que nos permite masacrar soldados con nuestras propias manos.

Sumándose al poder destructivo de nuestros nuevos juguetes, también podremos hacer uso de las flotas cercanas durante las batallas en tierra, pidiendo un bombardeo en una zona designada. La magnitud de estos bombardeos dependerá de la cantidad y calidad de flotas cercanas. Tan sólo esperen a tener cinco andanadas de 48 cañonazos a su disposición... ¡sublime!

Es notable como Fall of the Samurai se distingue en esta época de escuálidos DLCs: parece una expansión como las de antaño, trayendo una buena cantidad de novedades y mejorando otro montón de mecánicas establecidas. Más allá de algunos detalles (como la errática IA que por momentos parece un macaco en los controles para luego deslumbrarnos con una rebuscada estratagema), ofrece una experiencia única en un escenario histórico pocas veces explorado con tanto amour al detalle.

IRROMPIBLES www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Más y mejor Shogun 2. Muchas novedades y más libertad para escribir nuestra historia.

LO BUENO: Las mejoras de jugabilidad, nuevas mecánicas y el genial detalle gráfico y sonoro.

LO MALO: La IA. Aunque ofrece más libertad que Shogun 2, las partidas siguen estando encarriladas.

90%

Por Rodrigo Peláez | Rolo

Microsoft Flight

Un pobre tonto que quiso volar...

Y LLEGÓ EL TAN TEMIDO DÍA: como sospechábamos, asistimos a la muerte (y entierro) del venerado Flight Simulator como lo conocimos y amamos. Este Flight tiene tanto de simulador como yo de top model sueca...

Microsoft Flight no es un simulador. Es un juego. Y trae todas esas tonterías adorables de los fichines pero imperdonables en un simulador: misiones con puntaje, modos de carrera, "cutscenes", trofeos, niveles de XP, recompensas, ¡iconitos flotantes que dan bonus!, etc.

Esto ha provocado la ira en los foros de fanáticos que califican como herejía esta nueva modalidad de... juego. Ahora todo es feliz, fácil, intuitivo y destinado a los casual gamers. Si casi podemos escuchar: "Estimados pasajeros, les habla su capitán Pequeño Pony". ¿Dónde quedó el sacrificio, el duro research internetal, los manuales, los foros de expertos y las horas de práctica para transformarnos en sazonados pilotos virtuales? En... ¡nada! ¡Y gratis!

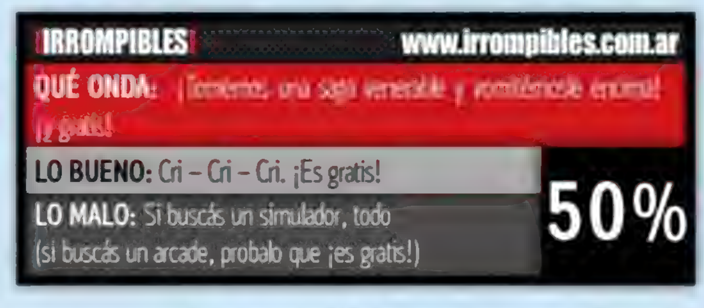
Arrancamos volando un A5, una mezcla de ¡avión/auto!, atravesando círculos virtuales en el aire para aprender a maniobrar. Y maniobramos con un... ¡mouse! ¡The horror! Está bien que X-Plane también cuenta con la opción de mouse, pero eso es para que podamos mirarlo un poquito y luego salir corriendo felices a comprar un joystick como la gente, o mejor aún, un Yoke de hombres. El volarlo por mouse nos hace perder cualquier viso de realidad.

Alone in the dark... No hay ATC (control de tráfico aéreo). No hay tráfico virtual. Sólo una docena de pilotos (con suerte) volando en multiplayer en nuestro mismo espacio aéreo, pero tampoco hay forma de hacer algo con ellos. No hay tráfico terrestre. No hay sensación de vida.

Todo ocurre sobre Hawaii, que está representado de una forma bastante chapucera; algo realmente increíble con toda la tecnología satelital actual disponible (ver review "FSGlobal Ultimate: The Americas", i02, pág. 58). Esto, además de ser una locura, es un atentado para todos aquellos amantes de los jets y aerolíneas virtuales que disfrutaban de recrear rutas aéreas existentes, y que en este Flight se pueden ir olvidando de hacerlo. Y lo peor, pide un maquinón para mover tremenda momia gráfica (los aviones zafan, los escenarios... de a ratos). No crean en los requerimientos mínimos. Un político miente mejor... ¡y gratis!

Volás gratis. Pero las azafatas te cobran. Está bien, ¡es gratis!, pero... hagamos una encuesta de cuántas personas prefieren pagar por un producto de calidad contra uno gratuito de estas características y vamos a descubrir cosas interesantes. Gratis es un decir: si queremos nuevos aviones o paquetes de misiones hay que pagar: por ejemplo, por el P51-Mustang y el Maule M-7, $ 7,99 y $ 14,99 respectivamente. El paquete de misiones de las islas hawaianas completas: $ 19,99. Y estamos hablando de dólares. Do the maths!

Podría seguir hablando de Flight pero nos comeríamos páginas de la revista que pueden tener un mejor uso. ¿Mi recomendación? Si te gustan los arcades de aviones, echale una mirada. Si te gustan los simuladores y fuiste feliz con la saga FS, mejor quedate con el buen recuerdo y ahorrate el dolor de verlo caer. Los únicos que soportan el paso del tiempo y los cambios estoicos son los Stones. He dicho. [i]


IRROMPIBLES www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: ¡Teníamos una saga venerable y [illegible] enorme! ¡Y gratis!

LO BUENO: Cri – Cri – Cri. ¡Es gratis!

LO MALO: Si buscás un simulador, todo (si buscás un arcade, probalo que ¡es gratis!)

50%

[Te odio Dan, por obligarme a una review del que sería la nueva entrega de mi programa favorito. En la próxima vida me lo cobro...]

Por Tomás García | Zripwud

Mass Effect 3

"Si voy a caminar por el Infierno quiero gente de confianza a mi lado." - Shepard

LA INVASIÓN REAPER ERA INMINENTE. El Comandante Shepard lo sabía mejor que nadie y luchó contra enemigos y aliados para que la galaxia escuchara sus advertencias. Ahora es demasiado tarde, los destructores de mundos han descendido sobre la Tierra y pronto lo harán sobre los Turians y Asari. La historia tiende a repetirse y de la misma manera que los Protheans cesaron de existir, otro ciclo volverá a empezar... a menos que Shepard pueda evitarlo.

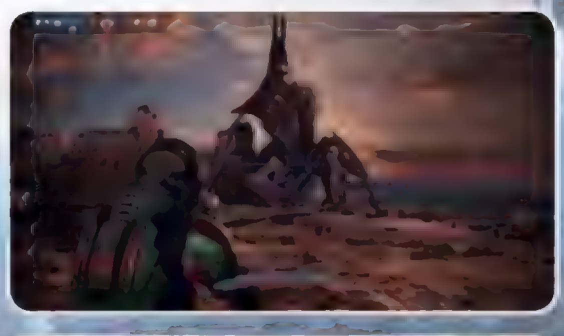
Es difícil hablar de un juego que generó tanta expectativa. Mass Effect 3 es la conclusión de una historia que cada uno de nosotros viene construyendo desde hace dos juegos, de 40 horas cada uno, hace cinco años. No es fácil verlo objetivamente y no dejarse llevar por lo que uno hubiera querido ver en el capítulo final. Por eso sentimos que debemos remarcar que disfrutamos mucho de Mass Effect 3. Aunque no es el final que soñamos, es una entrada digna en la épica serie espacial de BioWare.

La Tierra está siendo atacada por Reapers, algo que Shepard había dicho que iba a ocurrir, pero nadie escuchó sus advertencias. Y aunque estas devastadoras criaturas están descendiendo sobre nuestro planeta en grandes números, todavía no es tarde. Por eso Shepard escapa de la Tierra en una última misión para unir a la galaxia bajo una misma causa y volver con la flota más grande jamás creada. Este objetivo da lugar a resolver muchos problemas con los que la galaxia ha lidiado a lo largo de los siglos y, aunque muchas de la secuencias no terminan siendo tan épicas como algunas de su predecesor —y el final desmerece algunas de tus decisiones—, hacen un buen trabajo de construir una historia atrapante que vale como último capítulo de la saga. [N. de Ed.: Mención especial a la misión de la cura de la genophage, y a la relación entre los Quarians y los Geth.]

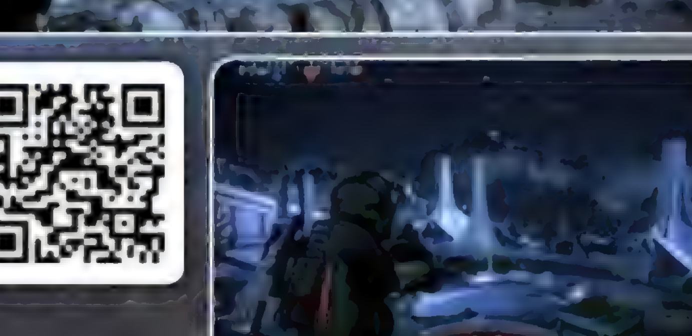
Mass Effect 3 es un juego de resoluciones y es entendible que como parte final de una historia gigantesca, ofrezca pocas decisiones. Aún así, BioWare nos da la oportunidad de tomar algunas de las más importantes en la historia de la serie, pero lamentablemente los efectos no son muy notorios en la trama y, por una razón u otra, no importa qué decisión se tome, el resultado ya parece establecido. Esto no es cierto, jugar diferente conduce a diferentes desarrollos en la historia, pero BioWare no lo hizo tan aparente, lo que disminuye su efecto en una única partida.

Tal como en el segundo juego, Bioware decidió seguir puliendo el combate, y en esta tercera entrega se siente mejor que nunca. La acción es aún más dinámica gracias a la habilidad de lanzarse hacia los lados para esquivar disparos y la omniblade es una buena adición cuando los enemigos se nos vienen encima. Tus compañeros siguen siendo una parte esencial del combate y aunque no tienen muchas habilidades, cada una es exclusiva a cada compañero, dándole una personalidad distintiva tanto fuera como dentro del campo de batalla. Aún así, lamentamos que el elenco de compañeros









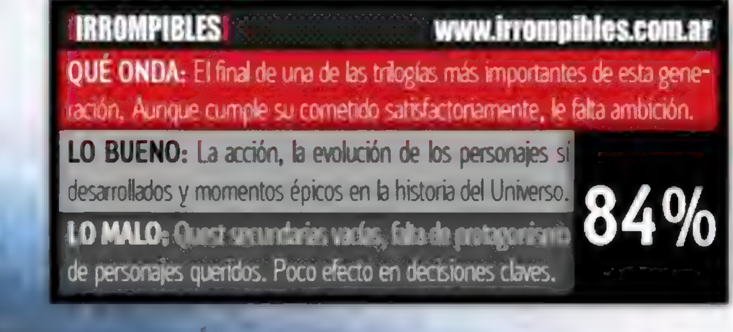


haya pasado de 12 a 7 y que hayan decidido concentrarse solo en algunos, dejando a otros –casi igual de importantes– en un desmerecido segundo plano.

El fuerte de Mass Effect nunca fue la acción por más disfrutable que sea, sino el mundo que rodea a los jugadores y acá se siente hecho de cartón. Ya no podemos hablar con las personas que habitan la ciudadela para cumplir quest secundarias, sino que Shepard se limita a escuchar conversaciones ajenas, viajar a lejanos planetas y encontrar lo que necesitan a través del sistema de recolección de recursos usado en el segundo. El hecho de que muchos sistemas están invadidos por Reapers que pueden detectar tu presencia intenta agregarle una sensación de peligro, pero lo único que hace es agregarle más tedio al proceso, obligándote a salir y entrar constantemente para evitar las naves enemigas.

Por primera vez, Mass Effect tiene modo multiplayer, que soporta hasta cuatro jugadores en un clásico Horde Mode, donde los jugadores deben sobrevivir a olas de diferentes enemigos. Ese es el único modo y la cantidad de partidas jugadas afectan lo preparadas que están las fuerzas aliadas para la guerra contra los Reapers, un número que afecta el final en una simple escena que para algunos podrá ser más relevantes que para otros. Y a pesar de lo disfrutable de este modo, no podemos evitar pensar que para su desarrollo se invirtió tiempo valioso que podría haber sido usado para pulir la campaña principal.

Este es un aceptable final para la serie y un excelente juego por sí solo, pero en muchos aspectos se siente incompleto y apurado. Logra su cometido de cerrar la trilogía, lazos amorosos y desarrollar una buena cantidad de queridos personajes, pero muchos otros, igual de relevantes, no tienen más que pequeños cameos. Desde sus inicios la presentación de estos juegos solo era superada por su ambición, pero Mass Effect 3 se siente como el más pequeño y menos ambicioso de todos.



IRROMPIBLES www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: El final de una de las trilogías más importantes de esta generación. Aunque cumple su cometido satisfactoriamente, le falta ambición.

LO BUENO: La acción, la evolución de los personajes si desarrollados y momentos épicos en la historia del Universo.

LO MALO: Quest secundarias vacías, falta de protagonismo de personajes queridos. Poco efecto en decisiones claves.

84%

Amanita Design | Aventura Gráfica | PC, Mac

Por Fernando Coun | Shinjikum

Botanicula

Apto para veganos

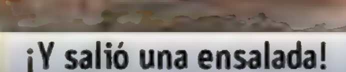
EL GÉNERO DE HONGOS AMANITA incluye tanto especies comestibles como tóxicas -al punto de ser los principales responsables de las muertes por envenenamiento con fungi-. ¡Un momento! ¡No vayan a la tapa, sí, es [IRROMPIBLES]! Les pido perdón, me fui por las ramas.

Lo cierto es que acabamos de saborear Botanicula, la última creación verde de Amanita Design, desarrolladora independiente de la República Checa. En esta nueva entrega, Amanita retoma la receta que tantas satisfacciones y reconocimiento le trajo: aventuras cocinadas a fuego lento en Flash, con muy poco texto y mucho de arte visual del más refinado estilo point-and-click. Su menú no es extenso, más bien gourmet: Samorost (2003, disponible gratis en su Web), Samorost 2 (2005), The Quest For The Rest (2007, también gratis), Questionaut (2008, gratis) y Machinarium (2009).

Botanicula nos introduce en una nueva biodiversidad absolutamente fantástica, donde extraños seres coexisten en armonía. La aparición de un nuevo visitante que, desconociendo la cadena alimenticia, devora y destruye todo a su paso, pone en guardia al frágil quinteto protagonista de esta historia.

Esta gran mancha negra con seis líneas delgadas nos perseguirá a través del mundo-árbol en el que nos encontramos y en el que deberemos resolver sencillos puzles para avanzar. En total no son más de 4 horas de juego. ¡Pero valen la pena! Cada minuto se disfruta a pleno. Tanto en el plano auditivo, visual y emocional. La interacción con el entorno es muy sencilla, basta con mover el mouse y presionar el botón izquierdo. Nada más. ¿Para qué?

Con tanto para disfrutar no puedo encontrar las palabras justas para describirlo. Tampoco Botanicula las tiene. Solamente una música hipnótica, por momentos emotiva, y los sonidos de esta fauna imaginaria realizada graciosamente con cuerdas vocales humanas. Vzzzz. Tzzzzz. Cui cui. Iuju. Ganadora del premio a la excelencia en audio en el Independent Games Festival 2012.



¡Y salió una ensalada!

El lanzamiento de Botanicula generó algunas descomposturas dentro de la comunidad gamer. GamersGate y gog.com ofrecieron el juego en preventa a USD 8,99. Pero el 19 de abril apareció The Humble Botanicula Debut ofreciendo Botanicula, Machinarium y Samorost 2 para Windows, Mac y Linux sin DRM y con los soundtracks correspondientes a partir de USD 0,01. Por suerte Amanita Design reaccionó a tiempo y regaló Machinarium y un artbook exclusivo de Botanicula y su música a quienes lo hubieran precomprado. Gog.com, por su parte agregó al pedido de disculpas The Witcher y The Witcher 2: Assassins of Kings, ambos Enhanced Edition. ¡Una ganga!

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Una aventura gráfica para degustar lentamente. Se disfruta mejor en compañía.

LO BUENO: La ambientación y música. Jugabilidad minimalista y efectiva.

LO MALO: Un poco escasa. Nos deja con ganas de un buen postre.

87%



Nyu Media, Ltd. | Atelier 773 | Simulador de citas, novela visual, bishojo | PC

Por Rodolfo A. Laborde | Fito

Cherry Tree High Comedy Club

El ataque de los juegos indie japoneses

EXISTE UN GÉNERO MUY DIFUNDIDO allá en Oriente en el que el jugador debe decir o hacer lo correcto en el momento justo para levantarse a la minita de turno o hacer una nueva amiga. Estos juegos, que se cuentan de a miles en Japón –y que tienen incluso locales especializados en Akihabara, Tokio– se los conoce en este lado del mundo como simuladores de citas (dating sims) o novelas visuales, y poco o nada supo llegar hasta nuestras costas salvo contadísimos casos. ¡Acá hay uno!

Cherry Tree High Comedy Club es un juego indie japonés hecho por el "grupo" (773, "nanami"), en realidad constituido por una sola persona que contrata artistas o músicos de acuerdo a la situación. Acaba de llegar a Occidente traducido al inglés por Nyu Media y Tezuka Productions (Ace Attorney, Phoenix Wright) y se trata de una mezcla de RPG, dating sim con novela visual y juego bishojo.

Miley, la protagonista, tiene bien claro su propósito en la vida: hacer reír a todo el mundo. Para eso quiere reflotar junto a su gran amiga Harriet un club de comedia (stand-up comedy) que en algún momento fuera leyenda en su colegio, sólo que su ex amiga Octavia se encarga de recordarle que para eso se necesita de por lo menos cinco integrantes y no dos, como creía la despistada de Miley. Así comienza esta "aventura" en la que habrá que saber administrar nuestro tiempo entre salidas con amigos, deberes, trabajo y búsqueda de material (revistas, películas, TV, charlas) que ayude a saber más acerca de mascotas, arte, política, moda, videojuegos y un largo etcétera. Como podrán imaginar, es todo una gran cadena: se necesita trabajar para conseguir dinero, que habrá que reinvertir en salidas, compras y demás yerbas, para así saber más de cultura general y tener llegada a nuestros amigos y amigas, posibles candidatos a miembros del club. Queda el factor tiempo que nos corre, impiadoso, desde el vamos. La inscripción de nuevos clubes cierra el 31, así que disponemos de poco más de un mes para hacernos amigos de por lo menos tres personas que aún no se hayan anotado en ningún otro lado. Y claro, las que quedan son súper tímidas, o son recién llegadas de Suecia y por ende, además de salir con ellas, habrá también que llamarlas por teléfono por las noches para seguir con el trabajo fino. Y ya que lo mencionamos, un día completo se divide en mañana, tarde y noche, y muchas de las actividades que tendremos que hacer –no todas– harán que el tiempo siga su curso. También hay que tener presente el tema fatiga porque si le damos muy duro y no paramos para descansar o comer algo, nuestro contador de cansancio se irá a las nubes y Miley terminará por desmayarse.

Gráficamente ya ven qué les espera: pantalla dividida al medio con la acción en la sección superior y cuadro de texto y diálogos abajo. Como el viejo y querido Dragon Knight de hace añares, pero sin escenas picantonas y con gráficos más elaborados. En síntesis, un tipo de juego prácticamente novedoso en estas tierras del mundo y, por tanto, algo interesante.

Vamos a ver entonces qué repercusión tiene este lanzamiento de Nyu Media, que también importó unos shooters increíbles de nombre Satazius y eXceed, ambos también indies de origen japonés para PC (ver pág. 58). Cherry Tree High Comedy Club está disponible digitalmente por menos de 8 dólares desde GamersGate, The Capcom Store o directo desde CherryTreeHigh.com [I]

IRROMPIBLES www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un simulador de citas para el deleite de la comunidad otaku.

LO BUENO: Por fin llega algo oficial de Japón. Resulta novedoso. Muy bien hecho.

LO MALO: Pasan los años y el género no se renueva en casi nada. Poca rejugabilidad. Sólo en inglés.

75%

Discos de estado sólido

Powah! Unlimited Powah!

Por Pablo Salaberri | Pablitus



YA PERDIMOS LA CUENTA de las veces que les extendimos el certificado de defunción a los discos duros magnéticos tradicionales que vienen guardando nuestra información hace décadas. Hoy ya no firmaríamos ese certificado, pero sí nos atrevemos a decir que la forma en la que almacenaremos nuestra información está a punto de cambiar, y la causa son los discos SSD (Solid State Drives).

Los discos duros magnéticos se basan en un principio simple: en uno o más platos girando a una velocidad constante –lo típico en discos de escritorio son 5400 o 7200RPM– almacenan bits gracias a sendos cabezales de lectura y escritura. Y así ha sido desde siempre. Claro que este enfoque tiene ciertas limitaciones. Por ejemplo, el tiempo de acceso, que es lo que demora el cabezal en levantar el primer bloque de datos que estamos solicitando; la tasa de transferencia, que está siendo limitada por la velocidad de rotación de los platos y que decae cuando se lee el disco desde fuera hacia adentro (por el hecho lógico de que en la pista interna hay menor densidad de información); el tiempo medio entre un bloque y otro; el calor que genera la alta velocidad de rotación, etcétera.

Claro que también podemos citar una gran ventaja: hoy en día por unos cientos de dólares tenemos 3 Terabytes (3000GB) de almacenamiento. Pero sigue sin ser suficiente. Con la potencia de procesamiento subiendo brutalmente gracias a los múltiples núcleos, es donde el viejo y querido disco duro está demostrando que su tecnología ya tiene demasiados años encima y se va convirtiendo en el cuello de botella. Aquí es donde los SSD entran en escena.

Un SSD es ni más ni menos que una serie de bancos de memoria flash (sí, la misma que equipa a innumerables pendrives y cámaras digitales) controlados por un micro controlador y unidos por una interfaz SATA a la computadora. ¡O sea, dicho a lo bestia, es una suerte de pendrive gigante metido adentro de nuestra PC!

Las ventajas son obvias. El tiempo de acceso típico de un disco duro oscila en los 9 milisegundos contra los 0.1 milisegundo de un SSD. La tasa de transferencia se mantiene sostenida a lo largo de toda la capacidad porque no hay partes móviles y la totalidad de la memoria está plenamente disponible en cualquier momento. Son tan rápidos que el



MLC (Multi Level Cell)

Este método también llamado "die-stacking" es bastante utilizado por los fabricantes de memorias flash para ofrecer chips más económicos y de mayor densidad y/o capacidad. Cuando el fabricante corta una oblea de silicio para obtener el molde o chip de memoria, apila una o más piezas para formar un solo chip de mayor capacidad; por ejemplo, si el fabricante de semiconductores une dos piezas de memoria flash de 256Mbits (32MB) entonces obtendrá un chip de memoria de 512Mbits (64MB). Esta forma de apilamiento es lo que da forma a las memorias flash del tipo MLC.

Apilar tiene algunas desventajas. La arquitectura o estructura lógica de funcionamiento de las memorias MLC es más complejo que las SLC, porque poseen cuatro estados: borrada (11), dos tercios (10), un tercio (01) y programada (00). Por esta razón los chips de memoria MLC suelen tener velocidades de lectura y escritura más reducidos. Aquí es donde el controlador juega un papel clave, al tener varios canales de acceso a la flash operando en simultáneo con el fin de maximizar el acceso a los chips.

La vida útil llega a los 10.000 ciclos de escritura y borrado. Igualmente, gracias a los controladores de SSD que poseen una caché generosa, se intenta grabar o borrar la menor cantidad de veces posible, haciendo que en el mejor de los casos se produzca una única escritura por día, con lo cual esa celda tiene una vida útil de ¡27 años!

SLC (Single LevelCell)

Este método es todo lo contrario. Aquí no existe el "die-stacking", simplemente el fabricante de semiconductores corta el wafer de silicio y obtiene el chip de memoria. La ventaja de este tipo de chips es que son mucho más rápidos que los MLC, además de una vida útil 10 veces superior, con 100.000 ciclos de lectura y escritura, aunque traen el inconveniente de que la densidad de datos puede resultar menor que los chips MLC y el precio suele ser superior. Este tipo de chips puede almacenar 1 bit de datos por celda, y solo posee dos estados: borrado (1) y programado (0), razón por la cual logran incrementar sus velocidades de escritura y lectura.

subsistema de almacenamiento está dejando de ser el cuello de botella. También el hecho que no haya partes móviles hace a cualquier equipo con almacenamiento sólido inmune a fallos provocador por golpes y caídas. ¿Cuántos de nosotros no hemos perdido un disco duro por un golpe que parecía ridículo pero al estar girando provocó un fallo catastrófico?

Por supuesto que los discos de estado sólido tienen desventajas. En primer lugar podemos citar el precio, ya que al ser una tecnología en crecimiento los precios son aún un poco elevados. Como hay distintas implementaciones de micro controladores de diversas calidades –los fabrican varias empresas como Indilinx, SandForce, Marvell, Intel, Samsung, entre otras– los parámetros de rendimiento no son siempre los esperados. También podemos mencionar el hecho de que las celdas de la memoria flash tienen una vida finita (aproximadamente 10.000 escrituras en una memoria MLC) aunque esa vida finita es más que suficiente para el uso que le damos a nuestra PC.

¿Memoria SLC, MLC? ¡No entiendo!

Actualmente, los fabricantes de memorias flash están utilizando dos técnicas para fabricar estos chips. Uno de estos métodos es lo que se denomina MCL (Multi Level Cell) y SLC (Single Level Cell).

¿Cuál es mejor? Sin duda el SLC. El problema es que estos modelos tienen capacidades reducidas de entre 20 y 80GB. En cambio en MLC ya hay unidades de 512GB y estaremos llegando al TB en breve.

¿Realmente un SSD nos cambiará la vida? Para resolver esta pregunta, en la siguiente página verán un disco SSD de Plextor de 256GB que ha arrojado resultados sorprendentes



y que hacen que la idea de tener un SSD cobre cada vez más impulso.

¿Qué hago con mi disco duro magnético? ¿Lo tiro a la basura? ¡NO! El disco duro todavía goza de buena salud en gran medida por su alta densidad de almacenamiento. Al menos por un largo tiempo, el nuevo estándar será tener un SSD (o dos en RAID, para los más dementes) albergando nuestro sistema operativo y aplicaciones principales, y luego un disco duro tradicional. De hecho, Seagate anunció una nueva tecnología llamada HAMR que nos dará discos de 6TB en uno o dos años y que escalará hasta los 60TB de aquí a 5-7 años. Así que salvo que los discos SSD tengan un crecimiento brutal en el futuro, por ahora el disco duro sigue gozando de buena salud.



Plextor PX-256M2S

Rendimiento despiadado

Por Pablo Salaberri | Pablitus



TODOS CONOCEMOS A PLEXTOR por sus brillantes productos para grabación de CD, DVD y Blu-ray. Lo que no sabíamos es que estaban ingresando en el mercado de los discos de estado sólido y como no podía ser menos, con un rendimiento brillante.

Los nuevos discos de estado sólido de Plextor cumplen con una de las premisas de la empresa de no hacer productos a medias tintas. Este PX-256M2S tiene una capacidad de 256GB con un rendimiento realmente espectacular.

El SSD utiliza memorias MLC de la empresa Toshiba fabricadas con un proceso de 32nm. Para llegar a esta densidad de información utiliza ocho módulos de memoria que están manejados por un micro controlador Marvell 88SS9174-BKK2, que es el mismo que utiliza Crucial para sus SSD Performance 3 Series e Intel para su línea 510 de discos de estado sólido. Dicho controlador tiene una interfaz Serial ATA III de 6Gbps ysuma 128MB de caché.

Según Plextor, el PX-256M2S tiene un rendimiento de 480MB/s para los procesos de lectura y 330MB/s para la escritura. En futuros Benchmarks veremos si nos acercamos a esta proclama.

El peso de la unidad es de unos ridículos 80 gramos, el formato es de 2.5 pulgadas (lástima que Plextor no puso un kit de conversión a 3.5 pulgadas dentro del paquete, como sí lo hace Kingston, por citar un fabricante) lo cual lo vuelve candidato no sólo a una PC sino también a un laptop. Su consumo energético es el 6 Watts en uso y 0.4 Watts en reposo. Les recordamos que un disco duro tradicional consume 25W en promedio.

¿Qué tal rinde el muchacho? Bueno, usando nuestra plataforma de pruebas Core i5-2500K con un chipset Z68 y un puerto SATA III, logramos tasas de lectura de 420MB/s y de escritura de 308MB/s. Muy cercanas a las anunciadas por el fabricante.

A la vista, lo más contundente fue el inicio de Windows. En la PC de prueba teníamos dos discos Western Digital Black de 320GB en RAID0 que logran hacer bootear a Windows 7 en 51 segundos desde el preciso instante que uno pulsa el botón de encendido del equipo; con la unidad de Plextor solita (sin RAID) logramos bajar ese tiempo a ¡28 segundos! Además, luego de iniciado el sistema se siente mucho más ágil, y las aplicaciones habituales como Word, Firefox, etc prácticamente tienen tiempos de carga instantáneos.

En la página de Irrompibles tendrán una nota extra con screenshots de las pruebas de rendimiento de este pequeño gigante. Lo comparamos con un sistema tradicional de discos en RAID0.

Claro que este rendimiento no es económico. Con un precio local de 800 dólares, no es uno de los SSD más baratos que podremos conseguir en nuestro país, pero sí es uno de los mejores performantes del momento.

Agradecemos a Plextor y a Walter Barnes de b, otro plan por facilitarnos esta unidad para nuestra revisión.

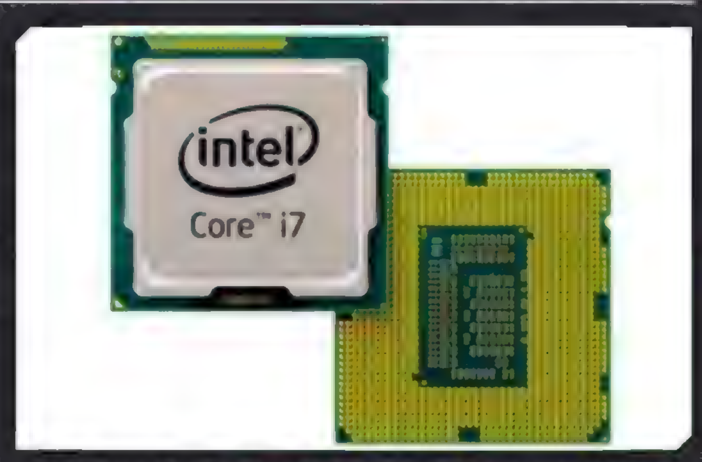
Tercera generación de Intel Core

22 nanómetros y transistores tri-gate o "3D"

A FINES DE ABRIL, Intel lanzó finalmente su nueva familia de procesadores de cuatro núcleos de la serie Core, conocida como Ivy Bridge. Esta generación utiliza un proceso de fabricación de 22nm que además presenta una nueva forma de disponer de los transistores en forma tridimensional para mejorar la eficiencia del desplazaminto de datos así como reduce el consumo energético hasta en 18W en la línea tope de gama (de 95 a 77W)

El propósito es potenciar los dispositivos Ultrabook, plataformas AIO (all-in-one) y por supuesto a las computadoras de escritorio y otros sistemas que requieren de rendimiento crítico.

En conjunto con una nueva arquitectura gráfica –Intel HD Graphics 4000– que también estrena el Ivy Bridge, Intel afirma que el flamante procesador duplica el rendimiento de videos y aplicaciones en HD así como de gráficos 3D en comparación a la segunda generación, por ejemplo en los juegos: soporta Microsoft DirectX 11, OpenGL 3.1 y OpenCL 1.1.



"Las capacidades de gráficas 3D en los procesadores de tercera generación de Intel Core representan un gran paso adelante para los juegos de PC", dijo Gabe Newell, co-fundador y director gerente de Valve Software. "Los jugadores van a vivir una explosión de picor fichineando en la Intel HD Graphics 4000 los títulos como nuestro ya próximo DOTA 2." (Traducción libre, muhaha).

En cuento tengamos acceso a la nueva tecnología, podrán ver informes en nuestro sitio así como en este medio.

Historias de Game Designers

Les clavamos los colmillos a varios GD para extraerles sus secretos

Por Lucas Robledo | @lucasrobledo
Lucas es Game Designer en Yuisy.com

HACER UN JUEGO EN ARGENTINA no es imposible. Muchas veces cuando me preguntan de qué trabajo, se sorprenden de mi respuesta: "hago videojuegos". Inmediatamente, lo primero que imagina la mayoría de las personas es que soy programador. Pero no, soy Game Designer, y a la hora de describir mi puesto es cuando más divertido se hace todo esto.

El proceso creativo de un juego no es fácil, y depende mucho de cómo lo enfrenta cada empresa. En nuestro caso, primero investigamos el mercado, tratamos –entre todos lo que formamos el grupo de trabajo– de pensar ideas, desde las pequeñas hasta las ostentosas, y luego tirarlas sobre la mesa en varias reuniones de "brainstorming". De ese trabajo inicial, plenamente creativo e imaginativo, van saliendo algunas ideas puntuales. Estas se van desarrollando, ampliamos sus limites, y ahí es donde intervengo yo en un 100%.

Para presentar los conceptos, se generan unos pequeños documentos que se denominan "High Concept", donde se muestra alguna "fake" del juego, un esquema muy básico de gameplay (que lo puede hacer uno, o ayudarse del diseñador e ilustrador, como es mi caso) y además algunos conceptos del juego, como podría ser el tema de la monetización, la integración social, el alcance, así como el mismo gameplay más desarrollado o algo de la historia. Todo en tres o cuatro "slides" o páginas, de ser posible.

Luego de este proceso de selección, donde entre todos elegimos las que nos van pareciendo las mejores ideas, se comienza a hacer una segunda documentación donde se empieza a pensar el juego de manera más detallada, más puntual, desarrollando los conceptos de una forma más amplia, pero sin llegar a un GDD (Game Design Document). Acá es donde va a comenzar la última etapa de selección, y donde el aporte y la opinión de todos los involucrados sirve mucho. A veces, por más programador, diseñador, producer o ilustrador que se sea, el alma gamer tira más que cualquier otra cosa, y tener gamers en tu equipo suma muchísimo.

Por fin, con el juego ya elegido, el GD (Game Designer) tiene que comenzar a hacer el GDD. Este tiene que ser EL lugar de consulta para todos los involucrados en la creación del juego. El documento tiene que ser completo y descriptivo para que cada una de las áreas entienda qué es lo que tiene que hacer. Los artistas por un lado, los diseñadores por otro, la música, y no por últimos menos importantes, los programadores. Como en cualquier proceso de creación, este documento puede ir sufriendo modificaciones constantemente... es una practica común. Sobre una idea ya impuesta, a cualquiera se le puede ocurrir cambiar un concepto, encontrar una forma más divertida, más fácil, más desafiante, siempre pensando en el jugador, que es el consumidor final.

Vivir día a día esta experiencia, al menos para mí, es más que gratificante. Sobre todo con un equipo compuesto por gente capaz y profesional, lo que genera no sólo un clima de trabajo ameno, sino que te da la posibilidad de aprender cosas todos los días.

Particularmente, en Yuisy –además de tener el área de Publishing, como podrán haber leído en el número anterior de [i]–, estamos nosotros, que componemos el área de Desarrollo de Videojuego, por así llamarla.

Pero así como nosotros, hay otras tantísimas empresas que hacen lo mismo, quizás con otras estructuras, con otras metodologías, pero con un mismo objetivo. En la siguiente parte de la nota, entre preguntas y respuestas, vamos a poder ver cómo es este trabajo para otras empresas.



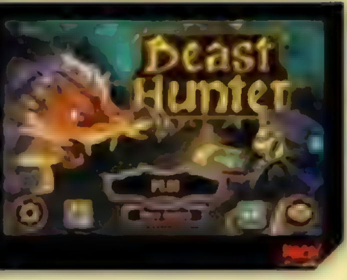












Para empezar, quisimos que sean los Game Designers quienes nos cuenten cómo hacen su trabajo.

[i]: ¿Cómo es el proceso creativo preliminar a la hora de encarar un juego?

Jaime Fili, de Precission Games: "El proceso creativo parte siempre de una idea, y estas pueden surgir de varias maneras diferentes. Una forma muy común en nuestro equipo es reunirnos para debatir ideas y posibilidades de proyectos. Qué nos influencia, qué géneros nos gustan, qué juegos jugamos habitualmente e incluso qué esperamos de un juego. También se puede dar que algún miembro del equipo traiga una idea ya elaborada que le gustaría proponer.

Una vez que tenemos la idea, debemos convertirla en un concepto y definirla claramente. ¿Qué género? ¿Para quién está destinado? ¿Sobre cuál plataforma? ¿Qué estilo? ¿Cómo va a interactuar el jugador? Y quizás lo más importante: cómo hacerlo divertido.

Algo que nos resulta muy útil a la hora de definir el factor diversión es el de crear la historia del o los personajes que darán vida al juego. Infundirles personalidad que acompañe todo el proceso creativo. Poder contar su historia y generar un vínculo entre el jugador y nuestros personajes.

Ahora bien, más allá de lo que se podrían considerar las cuestiones formales del diseño de un videojuego, no debemos olvidarnos un elemento muy importante: ¿cómo va a monetizar el juego? Esto surge fundamentalmente del conocimiento del mercado, de cuál es la tendencia de los jugadores hoy en día. ¿Va a ser de descarga paga? ¿Será gratuito con venta de contenido dentro de la aplicación? Esta y otras preguntas deben ser respondidas e incorporadas dentro del diseño para que no sólo sea divertido y los usuarios quieran jugarlo, sino que además posea un modelo de negocios rentable."

Por su parte, Christian Hagedorn, de Motin Games, comenta: "Hay muchas variables importantes antes de sentarse a idear un juego. ¿Lo hacemos nosotros, o es a pedido? ¿Queremos o pidieron un género en especial? ¿Tenemos que innovar o tenemos que inspirarnos en otros éxitos?

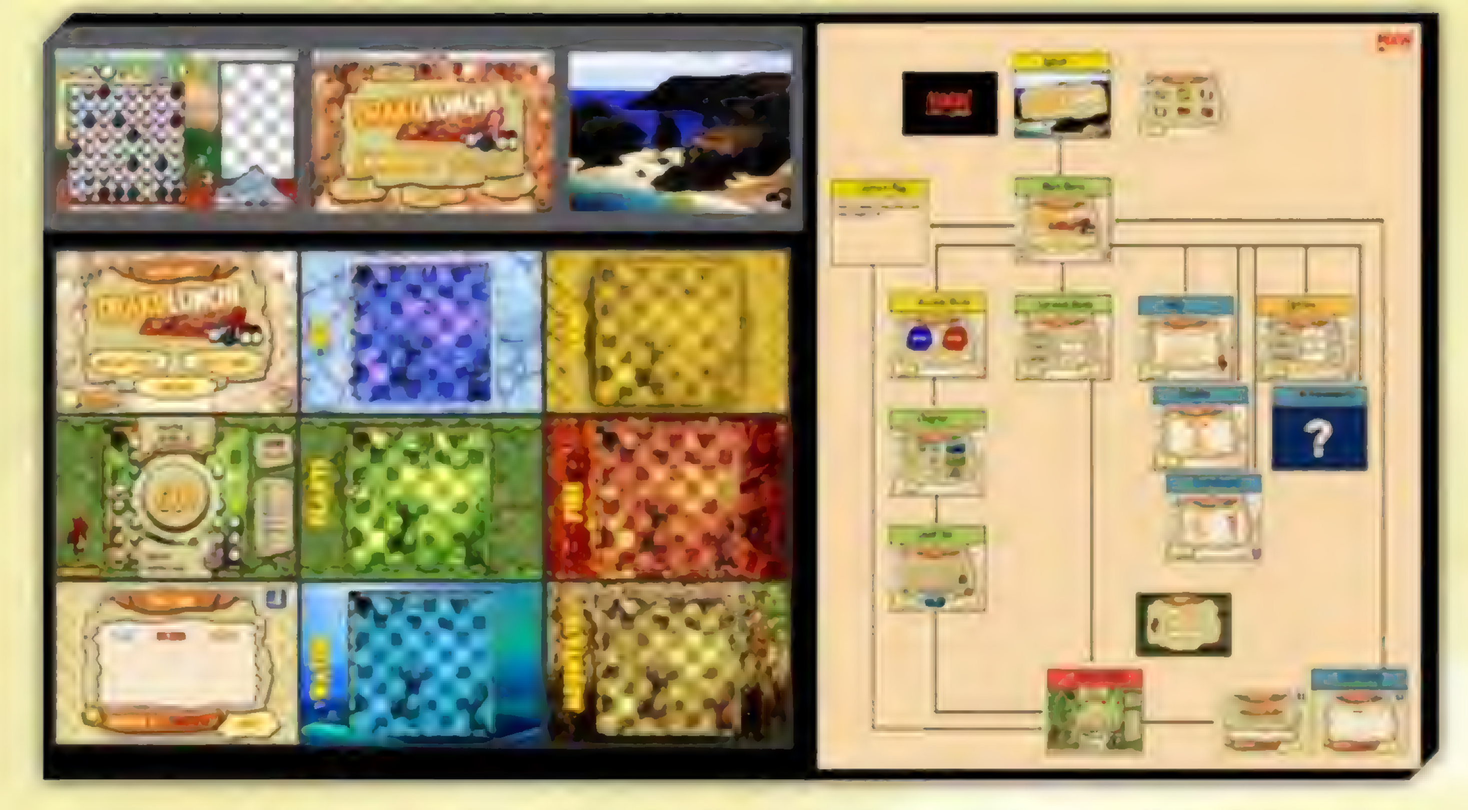
Cuando se tiene en claro el objetivo del proyecto, es hora de poner en la mesa todas las ideas. Es mucho más fácil pensar múltiples propuestas y descartar las imperfectas, que proponer un único plan y modificarlo según sea necesario. Dado que todo el team de producción es muy adepto a los videojuegos, utilizamos referencias de otros, aun si queremos innovar. Es simple explicar una idea cuando algo parecido ya se hizo.

Una vez elegido el rumbo (género, plataforma, alcance), el Game Designer se sienta a formar el "pitch", o presentación preliminar de la idea. Es un documento de no más de tres páginas donde debe explicarse la idea del juego de manera expeditiva, pero concisa."

Andrés Vergez y Ariel Bosi de GoldMine Studio, aportan: "Depende mucho de qué tipo de juego estamos encarando, si es un servicio o una propiedad intelectual propia. Si es un servicio, nos reunimos con el cliente para interiorizarnos de cuál es su objetivo y escuchar sus ideas. Eso ya nos da un rango dentro de donde movernos y a partir de ahí se generan diferentes propuestas (Game Pitch Documents) para presentarle al cliente y definir una dirección.

Cuando se trata de un proyecto propio, normalmente las ideas surgen de una serie de brainstormings donde se delibera qué tipo de juego nos gustaría hacer. De ahí surgen las favoritas, que pasan a la etapa de Pitch donde las ideas quedan mejor ordenadas y se revisan para confirmar que todos tuvimos la misma interpretación del brainstorming. Si estamos de acuerdo se empieza a prototipar y a armar el GDD.





En GoldMine Studio contamos con un equipo de veteranos de los juegos mobile. Es un mercado que creció muy rápido, pero desde cierto puto de vista a nivel diseño y tipo de juegos, fue como repetir la historia de las consolas y la PC en menos tiempo. Tuvimos juegos como los primeros plataformeros de 8 bits y hoy existen hasta MMORPGs. El avance tecnológico fue tan rápido que muchos subgéneros quedaron sin explorar o sin redescubrir. Teniendo eso en cuenta, personalmente lo que hago es pensar en qué tipo de juego de estos que disfruté durante mi niñez y adolescencia no tienen competencia directa en los dispositivos actuales. Luego es cuestión de reimaginarlos para los tiempos que corren."

[i]: ¿Cómo llegan a un GDD ideal... si es que eso existe?

Jaime Fili / Precission Games: "Todo lo anterior comentado se vuelca en un documento de concepto que es el fundamento para el documento de diseño. En este definimos todos los aspectos formales de cómo imaginamos que serán las dinámicas y mecánicas del juego (el "qué" y el "cómo").

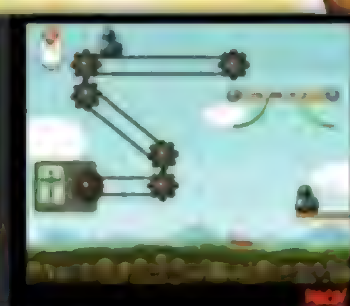
El documento de diseño es una herramienta fundamental para la concreción de un proyecto de videojuegos. No obstante, consideramos que no existe un documento ideal. Esto es fundamentalmente porque lo que podemos considerar que sirve para la acción del juego puede no ser así. Debe ser probado, ya sea mediante prototipado o alguna técnica que permita determinar si puede o no funcionar para lo que se quiere hacer. Ver cómo afecta al factor diversión. Si algo no funciona debe ser repensado, adaptado o incluso puede llegar a ser descartado en virtud de lo que se espera para el producto final.

Como se puede observar, incluso durante la fase de diseño pueden cambiarse conceptos del juego. No obstante, se debe tener cuidado con esto para que no impacte negativamente sobre el proceso de desarrollo o incluso atente con la feliz culminación del mismo."

Christian Hagedorn / Motin Games: "Muchas veces esta idea genera problemas. El GDD, a diferencia de un plano de arquitectura, muta aun hasta días antes de terminar el juego. Es la ventaja principal de los videojuegos, todo se puede cambiar si se descubre una mejor opción, o se agrega una idea clave durante la producción. Sin embargo, esta capacidad de cambio genera un terror en







los productores, dado que su trabajo depende de que las cosas vayan en orden y predecibles. ¡Son videojuegos! Nada es predecible.

El GDD ideal es aquel que puede reemplazar a un Game Designer como libro de consulta. Si el GD cae enfermo por seis meses, un GDD perfecto es aquel que tiene suficiente detalle como para que todas las áreas puedan continuar su trabajo sin requerir su presencia. Claro que con lo explicado antes, los videojuegos mutan durante su creación, y el Game Designer es el encargado de comprobar y planificar dichos cambios. Descartarlos si no son buenos, incluirlos en el GDD si lo son. ¡No hay un GDD ideal, pero puede haber un GD ideal!"

Andrés Vergez y Ariel Bosi/ GoldMine Studio: "El GDD es una herramienta cuyo uso depende mucho del tipo de juego que se esté haciendo. Puede ser sólo un documento burocrático de orden donde se fijen objetivos y contenido, pero si el Game Designer lo conformó con dedicación, pasión y por sobre todo confianza en el proyecto, puede ser una poderosa herramienta de motivación para el resto del equipo. Cuando el GDD sólo contiene features standards, es apenas una guía de trabajo. En cambio, cuando el GDD entusiasma al equipo con lo que puede ser el juego terminado, es como llevar a un niño a una juguetería y mostrarle los juguetes con los que va a poder jugar.

El GDD ideal no es ni corto ni largo. Es preciso, ordenado y de fácil entendimiento. Siempre debe estar acompañado de documentos anexos donde cada área (ya sea arte, programación, level design, sound design) pueda recurrir sin tener que pasar por información que no le compete."

Como verán, la cosa recién empieza. Hay otros procesos que intervienen en la creación de un videojuego de los que todavía no hablamos. Si bien por el momento cada uno tiene su postura sobre el GDD y la tarea del GD, todos coinciden que el trabajo en equipo es fundamental.

Más adelante hablaremos del resto de las personas que conforman estos equipos de trabajo.



Tribes: Ascend

"¡Wiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii!" – Yo, esquiando en el Tribes

Por Tomás García| Zripwud

TODOS SABEMOS LO PELIGROSO QUE ES. Empieza como un simple pasatiempo y siete meses después estás sentado en la misma silla con una barba estrafalaria y estás empezando a considerar la idea de comprarte unas crocs. ¡Inaudito! Después de fichinear Battlefield: Bad Company 2 prometí no volver a engancharme con un FPS online, pero Tribes Ascend me tomó por sorpresa. Es cierto, estaba un poco ebrio, eso puede haber inferido en mi desliz.

Llegué a mi casa cuando el reloj marcaba las 3 AM, lo recuerdo porque tengo un reloj de pulsera perdido en mi habitación que siempre suena a esa hora. Ya era lunes y en vez de meterme en el sobre, como cualquier buen cristiano, agradecí al Señor que todavía había una bolsa de esos pochoclos azules en la alacena y me senté en la PC. En la barra de tareas un iconito me invitaba a presionarlo con lucecitas de colores. Para mi sorpresa, había terminado de bajar el FPS Free 2 Play de Hi-Rez Studios (Atlanta, EE.UU.), Tribes: Ascend, un revival del clásico multiplayer que envició a más de uno entre finales de los noventa y principios del nuevo milenio.

Honestamente, nunca me enganché en su momento y, por eso, no tenía mucha expectativa por este nuevo fichín que había tenido poca prensa. Más que nada lo bajé porque era gratis, decir que no sería de mala educación. Doble clic. Instalación veloz. No hay actualizaciones. PLAY!

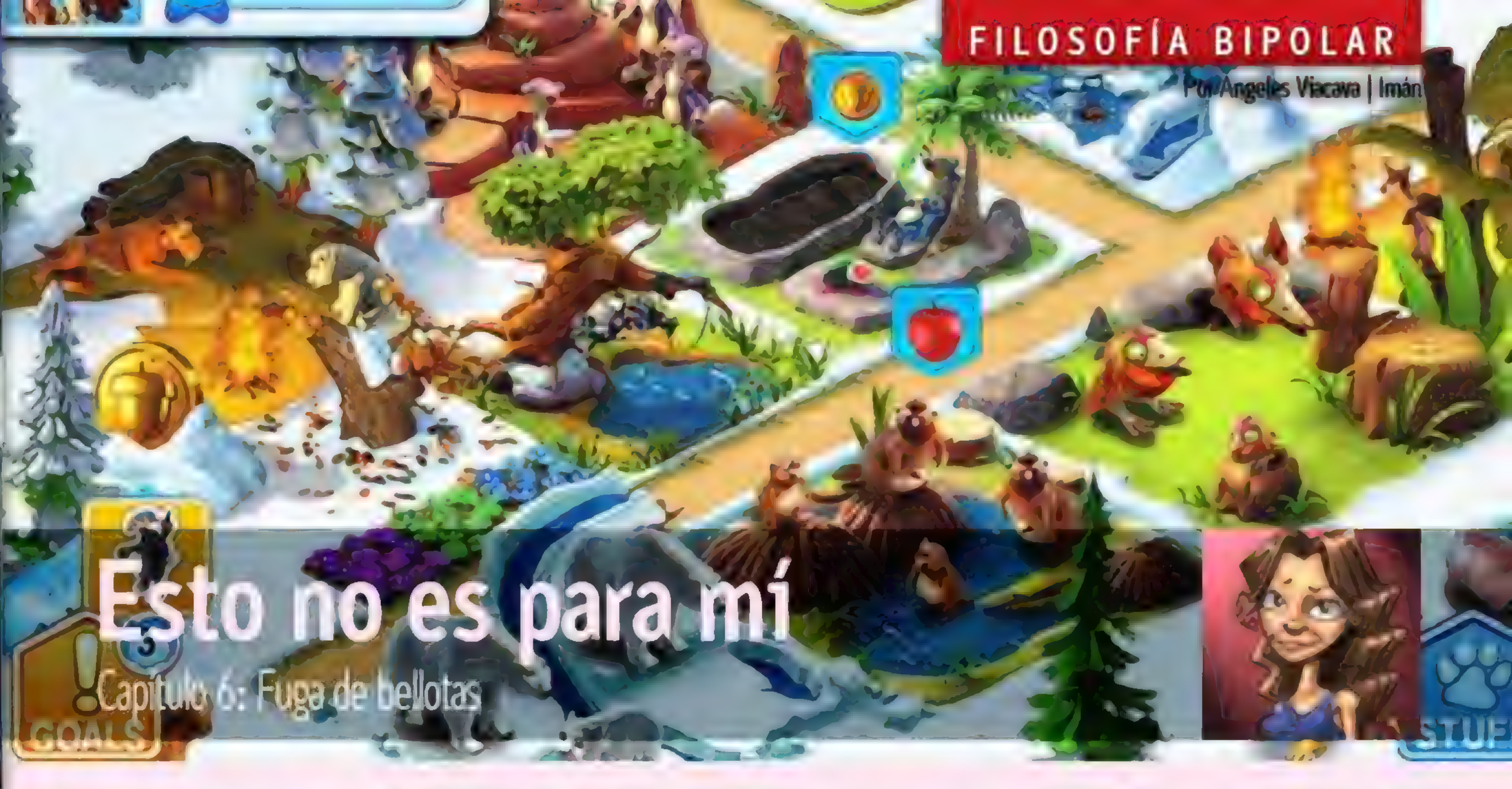
Era tarde —o temprano, depende de cómo quieran verlo— y mi cerebro ya estaba en la camita haciendo zetas, un Deathmach era exactamente lo que necesitaba. Un par de TIKIs después estaba en medio de la acción. El sol virtual me cegaba y mi metralleta futurista tenía una pantallita con un treinta gigante que ansiaba ser cero y volver a empezar. En la esquina superior derecha, un útil tutorial me daba la información básica: "Ajam, disparo, salto, recargo. Botón derecho es el jetpack, nunca viene mal... y con la barra espaciadora esquío. ¡Listo! Momento... ¿voy a esquiar?"

Solo bastó una breve mirada al campo de batalla de una partida Deathmatch para entender que Tribes es diferente al resto. Nadie corre, correr es para peleles. Los soldados se elevan miles de metros en el aire, solo para caer y seguir a la misma velocidad esquiando sobre colinas y montañas. Si te quedás quieto, morís. Algunos se encargan de proteger la bandera que duplica cada kill del equipo que la tenga y otros se dan batalla a 180KM/h en el aire, en el piso y de nuevo en el aire, descargando todos los cartuchos del arma que tengan, metralleta, lanzagranadas o lanzadiscos.

Mis primeros intentos no fueron los soñados. Tenía soldados pasándome por arriba, por al lado y por abajo a toda velocidad y no podía pegarles ni tirándole mis crocs. Un par de horas después ya tenía mis primeras kills y aprovechaba a la perfección el descenso sobre una colina para alcanzar fácil los 200KM/h y buscar a mi próxima presa.

El reloj marcaba las 9 AM. En el fondo de mi cabeza una voz me decía cosas, pero me costaba encontrarle sentido. Lunes... ¿qué es eso? El nombre me suena a que tenía que hacer algo. Algo... TRIBES.

Por Angeles Viacava | Imán



Esto no es para mí

Capítulo 6: Fuga de bellotas

SOY IMÁN, la mujer de Moki. DG, madre de Nina. Libra, bipolar y cero, pero CERO tecnológica. De fichines sé bastante más que mi mamá, que tiene 76 años (todos envejecemos) y si le decís "mouse" sale corriendo a buscar la escoba. Y bastante menos que mi hija de 6 años que tendrá mi nariz y mis rulos, pero definitivamente comparte las inquietudes de su padre.
Y esta es mi condena.

Dos cosas que no son novedad: 1) No compro celulares. Sacando el de la manzanita, para mí son todos iguales. Como los autos. No compro celulares (tampoco autos), los heredo de mi maridito. Y repletos de jueguitos los heredo. 2) No me engancho con los juegos. No es que no me gusten. Es que no estoy hecha para ellos. Es así de simple.

Pero la semana pasada cayó en manos de Moki un iPad con un par de "fichines" para revisar. Al monstruo chiquito que tenemos en casa se le pusieron los ojitos redondos como platos y cuando descubrió el juego de Ice Age...

–¡¡Mirá, mami!! ¡Scrat! ¡Y Manny y Sid y Diego y to-dos! ¡Están to-dos!

Me acerqué medio recelosa y los siguientes 30 minutos fueron una sucesión de "¡soltá, Ninaaaaaa!" y "¡esperáaaaaaa!" interminables. Entró en trance y no me dejaba ni siquiera entender qué era lo que estaba pasando. La pantalla, que sólo mostraba un páramo cubierto de hielo, comenzó a llenarse de animalitos prehistóricos, pinos, estatuas de hielo, cascaditas, pistas de patinaje, ¡hasta un microcine! Algunos caminaban por ahí y hacían ruiditos si los tocabas, otros te pedían ¡a gritos! una pareja (desesperados hay por todos lados) luego un bebé (insaciables) ¡y luego otro! Nina tocaba por allá, tocaba por acá, y yo pintada al óleo. Y cada tanto... un Scrat enooorme que aparecía por un costado persiguiendo una bellota y el índice asesino de mi hija haciendo peligrar el iPad

–¡Ninaaaa, cuidado la Palm!

–(Odio-face) El "Aipad", mamá.... Y hay que TOCARRR la bellota para sacársela a Scrat. ¿Veeees? (dedo índice al viento).

Vale. Yo también me extingo, lo sé. Por suerte se quedó rápidamente sin monedas y se fue a dormir. Ahí me despatarré a mis anchas en el sillón y me dediqué primero a ordenar la ciudad: animalitos por acá (esperen que ordeno, ya les consigo una cría), nivel 4, microcine, pista de patinaje. ¿20 moneditas por un micro-tramito de camino? (Un afano, pero los necesito). Caminitos en el medio, canteros con flores rojas, blancas, pinos. Nivel 5, 6, 7 –sisisís, esperen que los alimento, ahí tenés a tu cría, ¡dejame seguir plantando arbolitos! Y cada tanto, Scrat persiguiendo una bellota que nunca (jamás) pude conseguir. Nivel 8, 9, 10. Tintinear de moneditas, familias completas y piponas y 415 bellotas acumuladas. Me agoté. Me voy a dormir.

El error fue haber dejado el iPad a menos de 1,50 metros del nivel del mar. Mientras me duchaba, mi hijita tomó silenciosamente el iPad y para cuando terminé, 15 minutos más tarde, la suma total de bellotas ascendía (descendía, más bien) a 35.

–¡¿Qué hicisteeeeeeeee?! ¡¡Mis bellotas!!

–Mami, hay que pa-gar para romper los huevos de los bebés.

–(Si sabrás, mocosa insolente...) ¡Podés pagar o es-pe-rar, Nina! ¡Y esperar es gratis! ¡Y no tengo vecinos para conseguir más!

100 peleas después, el iPad se fue de mi casa. A modo de consuelo, mi marido prometió instalar Ice Age: The Village en mi celular, cosa que no declararé delante de Nina, al menos por ahora... ¡Vamos, háganse vecinos que necesito bellotas! [i]

IRROMPIBLES www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un Construction Manager freemium de Gameloft para iOS y Android.

LO BUENO: Excelente gameplay. Hiper adictivo, hiper divertido. Muchos minijuegos buenísimos.

LO MALO: Hay que esperar mucho para ganar moneditas (o comprarlas en el shop). Moki.

85%

El Poder Arcade

Niñitas, tontuelos y ~~mokis~~ rolos alejarse

Por Durgan A. Nallar | Dan

"NYU MEDIA LTD. ES UNA EMPRESA PEQUEÑA orientada a la traducción y lanzamiento de videojuegos independientes de origen japonés (dojinshi soft, vendría a ser un equivalente a los famosos "indies" de Occidente pero tienen algunas diferencias, principalmente porque la propia palabra japonesa tiene un significado algo más profundo), que generalmente tienen su hogar en la PC y en los últimos años han generado un nicho bastante interesante, lamentablemente ignorado debido al bajísimo perfil de sus creadores, más allá de la famosísima serie Touhou (pronunciada Toho) de ZUN/Team Shanghai Alice", nos explica Matías Puyol, Marketing and Editorial Consultant por Nyu Media Ltd.

No hace mucho, Nyu Media nos facilitó unos review codes de Satazius (Crazius Shutingu Gemu!), un arcade con sabor retro hecho por un desarrollador indie, Astro Port. Satazius tiene un arsenal de 13 armas diferentes que se pueden mejorar, power-ups, una cantidad de obstáculos demencial (¡viva!) y, por supuesto, unos bosses del tamaño de la pantalla. Sorteamos un par de códigos y luego, al momento de hacer la review... no pudimos terminarlo. ¡Ze! No pudimos. Es condenadamente difícil, y estamos completamente vejetes. Fuimos humillados, nos dolió la artritis, aunque fuimos también felices.

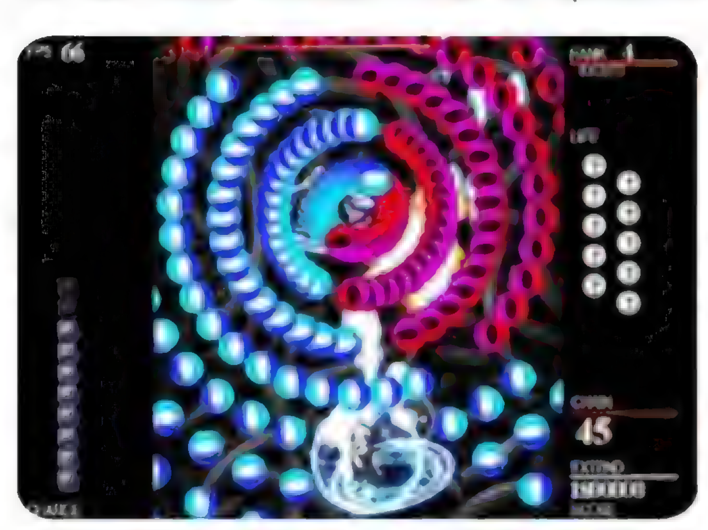
Sin duda, Satazius es un juego para veteranos del fichín, hombres de pelo en pecho que no arrugan ante un despelote de balas y enemigos. Nada de ayuditas, ni logritos, ni sistemitas anti-frustración, ni meh. A lo bestia, como debe ser. ¡Sí, señor! Ya lo vamos a vencer...

Días más tarde, llegó The eXceed Collection. Desarrollada por el círculo (así se denominan las agrupaciones dojin) japonés Tennen-Sozai, es una serie de shooters en 2D, generalmente conocidos en inglés como shoot 'em ups (¡los fichines por excelencia!) y actualmente abreviados bajo el impronunciable "shmups". En Japón se los conoce bajo una críptica pero útil sigla un poco más pronunciable: STG (por ShooTing Games). Son de la variedad danmaku o bullet hell, es decir, contienen enormes cantidad de proyectiles en pantalla y una dificultad endemoniada. Aún así cuentan con modos de dificultad más accesibles y ayudas para sobrevivir a la catarata de fuego enemigo. Tienen ciertas similitudes a los juegos de Touhou pero mucho más orientados al público que solía jugar en los arcades.

Si Satazius es un canto gregoriano a las gloriosas épocas de los shoot 'em ups de antaño, la eXceed Collection es claramente una celestialmente infernal danza de proyectiles con todos los condimentos y mecánicas de los shoot 'em up más actuales, es decir, los de la variedad conocida como



"danmaku" (o bullet hell en inglés). Especialmente eXceed 3rd toma la fórmula del bullet hell y la perfecciona en un agresivo sistema que se presta para "encuentros cercanos" con el enemigo donde hay que arriesgarse a recibir un misilazo en la cara para sacar los mejores puntajes. O sea, parece fácil de entrada pero es hasta que uno se da cuenta que está pensado como un combate de proximidad cuando la cosa se pone difícil. En criollo: hay a ponerle el pecho a las balas al ritmo del heavy metal. eXceed 2nd es más experimental ya que toma el sistema de polaridad de Ikaruga y lo lleva a un nuevo nivel (donde los "combos" o "chains" son bastante más flexibles que en el shooter de Treasure). Por último, Gun Bullet Children es también un bullet hell experimental,





quizás un poco más crudo por ser el primero y donde se nota de lejos cómo fue evolucionando Tennen-Sozai hasta llegar al glorioso 3rd. La mecánica involucra ponerse lo más cerca que se pueda de los proyectiles para cargar un ataque especial que barre con todo. Hacer uso de esta mecánica es esencial o el Game Over llega antes de alcanzar el jefe del primer nivel. El guión ya se encuentra disponible en inglés en el sitio de eXceed a disposición de todos. Cabe destacar que el juego es un "import" en japonés ya que, lamentablemente, Tennen-Sozai ya no tiene el código fuente del mismo.

Ergo, estos fichines son espectaculares y demuestran que los buenos juegos a veces van en contra de los manuales de estilo y de las actuales tendencias de diseño, donde todo es facilito y medio tontito. Si tienen alma retro, corazón y puño, poder arcade, mándense a nyu-media.com a apoyar a estos micos, que traen a Occidente estas joyas del Japón a un precio irrisorio. [i]

La parada de los monstruos

En las tripas del SyFy Channel

Por Hernán Panessi | @hernanpanessi

Hernán Panessi es Co-director general y Jefe de prensa de videoflims.com.ar



"POCOS CANALES DE TELEVISIÓN se han ocupado tanto y tan bien de la ciencia ficción. SyFy, por caso, uno de esos sitios que han encontrado su personalidad a fuerza de persistencia, estrena dos películas fantásticas: Snowmaggedon y 2-Headed Shark Attack. Historia, devenir, peculiaridades y anedas del canal de los freaks.

En algún momento de la historia del cine, ciertos géneros menospreciados –como la ciencia ficción, la fantasía y el horror– fueron tomando un lugar de interés en las audiencias para luego ser considerados como imponderables obras apoteósicas e, incluso, superproducciones masivas. En Argentina, mucho de ese avance en las consideraciones para con el cine de género tuvo que ver con los ciclos de Sábados de Súper Acción, con el Festival Buenos Aires Rojo Sangre, con la revista especializada La Cosa Cine, con los libros de Diego Curubeto –Cine Bizarro y Cine de Súper Acción, este último en colaboración de Fernando Martín Peña– y con la prepotencia de trabajo de jóvenes cineastas. Y, conforme pasó el tiempo, en los Estados Unidos, la existencia de un canal especializado como SyFy terminó por estandarizar ese canon otrora negado por algunos espacios de snobismo. A la sazón, ¿qué puede disgustar de un canal donde su mayor premisa es que en sus productos siempre pase algo? Pues nada. Por eso, ahora, la mirada se posa sobre él y sobre sus dos estrenos más delirantes del año: Snowmaggedon (2011) y 2-Headed Shark Attack (2012). Está claro: nunca hemos visto mejores nombres que estos.



ORÍGENES

El génesis de Sci-Fi Channel, así se lo conoció hasta 1999, data del año 1991, de la mano de NBC Universal Global Networks, donde pensaron en un canal de cable en el que pueda dársele cabida a tal espacio temático. Finalmente, las primeras emisiones saldrían al aire un 24 de septiembre de 1992. A partir del mencionado año '99, la señal pasaría a llamarse Sci-Fi, en obvias referencias a la ciencia ficción (en inglés, science fiction es "sci-fi"). Entonces, para desprenderse de ese término más bien genérico –que nuestro ex columnista Forrest J. Ackerman acuñaba desde 1954– optaron por llamarlo simplemente SyFy, creando una marca registrada.



HITO HISTÓRICO

Podría decirse que el mayor hito histórico del canal fue Battlestar Galactica (2003-2009), la reimaginación de aquella serie producida a finales de la década del '70. A esta serie le siguió un spin-off y precuela –dos de los lugares comunes más transitados por la señal– llamada Caprica (2010), aunque sin el éxito de la anterior. Por estos momentos, para legar sus estandartes, el canal SyFy está produciendo otra precuela llamada Battlestar Galactica: Blood & Chrome (2011), que intenta volver a sus orígenes. Ahora bien, este dato sirve para apuntalar una de las aristas más sobresalientes de su programación: SyFy no sólo compra repeticiones de series viejas o canceladas sino que, también, produce contenido propio. Así, engendraría otros spin-off como Stargate Atlantis (2004-2009) y la oscura Stargate Universe (2009-2011), a partir de darle oportunidad a series archivadas, cuyo caso más notorio es Stargate SG1 (1997-2007).

REALITY SHOWS

En materia de reality shows, SyFy ha sabido explotar lo suyo. Varias fueron las producciones originales acerca del mundo sobrenatural, destacándose Ghost Hunters (2004-vigente), programa que supo tener unos dos millones de espectadores. Además, hablando de sub-productos, Ghost Hunters: Internacional (2008-vigente) –quienes supieron venir a nuestro país en son de buscar al "fantasma de Hitler"– y Ghost Hunters: Academy (2009-vigente), fueron las dos patas que generó ese exitoso reality. Asimismo pasaron Fact or Faked: Paranormal Files (2010-vigente), Destination Truth (2007-vigente) y Haunted Collector (2011-vigente).



LARGOMETRAJES

El particular gusto por lo divergente terminó de conformar un carácter genuino, una exploración por los bordes que llevó a popularizar largometrajes como Sharktopus (2010) y Dinocroc vs. Supergator (2010); ambos, por caso, filmados con la intención de ser compradas por el canal. SyFy, por lo demás, apuesta por películas como Frankenfish (2004), Mega Piraña (2010), o Mega Python vs. Gatoroid (2011), exploitation de animales-monstruos que hacen el deleite de su personal platea. Del mismo modo, el sub-género "apocalíptico" suele transitar su programación con obras como Stonehenge Apocalypse (2010) o Zombie Apocalypse (2011) y films "de aliens" de la talla de Alien Express (2005) o Alien Apocalypse (2005).

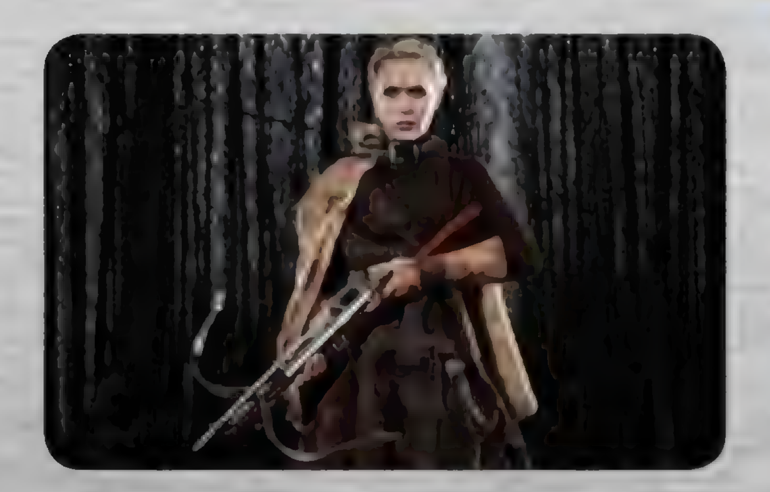
LÓGICA

La constante de SyFy es narrar con un CGI poco agraciado, premisas ridículas con actuaciones particulares, pero bajo la dinámica de la acción como gancho de interés. De esta forma, en la lógica de la productora Asylum, constante asociada del canal en vistas de programar sus mockbusters, tratan de captar las tendencias actuales. De tal manera, si lo que va hoy es el fin del mundo, veremos en SyFy películas del fin del mundo. Y si lo que va mañana son los derrumbes de nieve o los ataques de tiburones con dos cabezas, no duden en que en algún momento lo veremos. ¡Momento! ¡Se estrenan Snowmaggedon y 2-Headed Shark Attack! Gracias, SyFy.

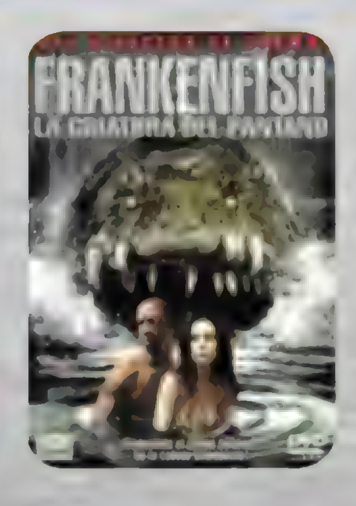
MONSTRUOS

Podio de bestias deformes del SyFy.

- Ice Spiders (2007), arañas asesinas en la nieve.
- Mammoth (2006), un mamut poseído por un alien.
- Mansquito (2005), un mosquito enorme y giboso.
- Mega Piranha (2010), una piraña del tamaño de un Godzilla.
- Sharktopus (2010), tiburón-pulpo de culto.









A PESAR DE LOS AÑOS TRANSCURRIDOS desde que se iniciara la columna Irrompibles en la mítica XPC, sigo teniendo añoranzas de nuestras primeras aventuras cooperativas; aquellas vividas con el genial Hidden & Dangerous (que al día de hoy ningún otro fichín pudo igualar en clima y misiones), o las del viejo Operation: Flashpoint, por sólo nombrar dos glorias...

Para matizar la espera hasta la llegada de un nuevo Mesías, convencí al esmirriado y vencido Moki para que se bajara del PlayStation Store (previo desembolso de 6 dolaricos) el "Fort Co-Op Adventure DLC" para el magistral Uncharted 3 (recordad: Dan le puso un 10, la nota más alta que ese viejo amarrete le pusiera alguna vez a un fichín).

En el "Fort Co-Op" se encarna por primera vez en multiplayer cooperativo a los tres villanos emblemáticos de la saga Uncharted: Zoran Lazarevic, Eddy Raja y Harry Flynn, en una misión que hecha un poco de luz sobre la misteriosa cabeza de Janus, el ídolo que los buenos de la película intentan capturar en las misiones cooperativas que trae por default el Uncharted 3.

Moki hizo de Zoran, según él, por su parecido físico (en realidad no tiene ni los músculos, ni el valor, ni la quemadura de este villano demente; bah, la quemadura sí, pero no en forma de cicatriz).

Yo comandé al galán de Harry, un personaje que me calzó al dedillo por el glamour y el gusto por los trajes caros que ambos compartimos, y porque la Play no me asignó a Eddy...

Horóscopo trágico para un miko con bazooka...

Seleccionamos FORT del listado de escenarios disponibles para misiones cooperativas. Un yankee se nos sumó de onda para completar el trío de malvados. Ambos votamos por jugar el nivel en normal.

Moki eligió EASY, pero perdió como es costumbre. Cobardika.

La misión comenzó en la entrada del fuerte: el americano y yo nos parapetamos y comenzamos una estudiada y precavida balacera con los piratas que nos cortaban el paso. Moki se excitó y comenzó a repartir trompadas (primera genialidad del multiplayer: podés agarrarte a los bifes y patadas, romper cuellos, o liquidar a tus enemigos vía "stealth" por la espalda).

Al rato vi al miko tirado en el piso llorando para que alguien lo socorriera. Típico. Antes de que se le acabara el tiempo y muriese, tuve que salvarle el pellejo y reanimarlo. Nada que no me haya pasado antes en el Red Dead Redemption.

Al rato, desde uno de los balcones del escenario, saltó un comando completamente blindado, escopeta recortada en mano, dispuesto a abrirnos nuevos orificios en el cuerpo.

Otra vez mi amigo intentó hacerse el hombre, pero el soldado lo aporreó casi hasta la muerte. Parecía una vieja sacudiendo un raído felpudo (aunque pensándolo bien, la vieja debería ser Moki... y el felpudo también).

El americano le salvó el pellejo con certeros disparos en la cabeza del mercenario enemigo.

Moki, ofendido y negando haber necesitado ayuda, insultó a nuestro aliado en español y trepó hacia el primer piso. No tardaron en escucharse disparos y más insultos (en español) pidiendo ayuda...

Trepamos y el espectáculo que encontramos fue devastador para nuestra moral: el villano más pesado de toda la saga, Lazarevic, interpretado por Moki, lloriqueando acurrucado en un rincón cubriéndose de la balacera con un escudo antibalas que había encontrado abandonado por ahí.



Un par de granadas limpiaron el sector.

Avanzamos a fuerza de sudor y sangre y nos topamos con una puerta blindada. Necesitábamos un bazooka (tuve que explicarle a Moki que no se trataba de los chicles con horóscopo, sino de un arma de guerra que lanza proyectiles) para abrirnos camino.

Volvimos sobre nuestros pasos. De repente, un silencioso enemigo me tomó por sorpresa y empezó a asfixiarme. ¡No podía librarme! Pedí ayuda desesperado mientras un marcador sobre mi cabeza me indicaba el aire que me quedaba antes del horrible final... Apretaba un botoncito como loco intentando zafarme mientras insultaba a Moki que se había propuesto conseguir el RPG para sumar puntitos... y se había olvidado el significado de la palabra "juego cooperativo".

De repente, ¡el horror!, ahora el americano yacía en el piso y nuestros destinos estaban en las manos de un bufón con una bazooka en su poder.

Moki logró rescatar al yankee reanimándolo, y observé con pavor cómo se disponía a disparar el bazooka contra el comando que me asfixiaba, mientras se escapaba de su boca una risita de niño maldito...

El americano le voló a tiempo la cabeza al tipo que me ahorcaba, dándome la oportunidad de rodar a último momento y así esquivar el misil del miko que casi me despedaza.

No fue su único disparo. Un par más y la puerta voló por los aires. Tuve que escucharlo vanagloriarse de su habilidad mientras cruzábamos el portal. Esta vez el guano de pantano habló en inglés como para que nuestro boy scout se enterase de su "habilidad". Patético. ¿Escucharon a Moki hablar en inglés?

Avanzamos luego de que mi Némesis se cargara a un par de enemigos que se rendían (esto no es un chiste fácil, los pobres tipos SE RINDIERON, o sea... pidieron piedad) y el combate se intensificó... tomé unas garrafas abandonadas y las lancé sobre nuestros rivales. Un par de certeros disparos de mi AK-47 las hicieron explotar y, con ellas, a los patéticos mercenarios que nos atacaban.

Luego tuvimos que hacernos cargo de un blindado que se encontraba en el patio. Hay que ser justos y reconocer que Moki se pasó: balanceándose hábilmente utilizando un caño del escenario, arrojó de un balcón a un tipo, robó su RPG, e hizo volar por los aires al blindado. Fue emocionante verlo; tan emocionante como ver a una anciana que se quebró la cadera dar sus primeros pasos nuevamente luego de ser operada.

Pule y encera. Trepa y dispara...

Superada la infiltración al fuerte, otra genialidad: tuvimos que trepar paredes y realizar saltos al vacío para hacernos de unas preciosas estatuas pesadas, que servían de contrapeso para abrir puertas selladas.

Internar hacer puntería, mientras se cuelga de una mano de un ladrillo que está a punto de zafarse, es toda una proeza digna de Indiana Jones.

Luego de fuertes tiroteos, y de salvarle el pellejo a Moki y al yankee indistintamente, logramos hacernos de los ídolos necesarios para franquear la puerta y...

...y no puedo contarles más.

Primero, porque les arruinaría el final a aquellos valientes que se bajen el DLC y, segundo, porque gracias a "algo" que hizo Moki completamos la odisea; pero no sería una aventura Irrompible si terminase hablando bien de él ¿no? Jiji.

He dicho.



Por Cufa & Morton
Game Designers

EL CAMINO DEL PROFETA: SEGUNDA PARTE

EL INFIERNO AÚN NO TERMINA. Porque al igual que nuestra maldad, no conoce límites. Lo que padecieron en el número pasado fue sólo la punta del iceberg, un mero entrenamiento para esta segunda y última parte del puzzle. Para conseguir el gran premio, van a tener que demostrar ser dignos de él. ¡Prepárense para un desafiante periplo mental! [i] online será su guía, así que carguen una provisión de ingenio, dispongan su tripulación de neuronas , agarren fuerte la revista y ¡a surcar el firmamento de la gran red cibernética! Porque este endemoniado viaje celestial acaba de comenzar...

Se debe enviar lo siguiente al e-mail revista@irrompibles.com.ar:

- Subject: "El camino del profeta"
- Respuesta correcta al puzzle: Su último mensaje.
- Tu nombre y apellido verdaderos.
- Nick en irrompibles.com.ar

PREMIOS

1) DIABLO III COLLECTOR'S EDITION
por GeekMart Argentina (www.geekmart.com.ar)

2) DIABLO III ALMANAQUE 2012
(autografiado por Alex Mayberry) por Blizzard Ent.

3) DIABLO III REMERA por Blizzard Ent.

4) 300 PUNTOS DE CARMACK (sólo usuarios del sitio)

Condiciones de participación

Sólo aceptaremos tres respuestas por mico. ¡El que acierta primero elige premio! *

El concurso es válido en el territorio de la República Argentina hasta agotar los premios. [i]

* Al ser este puzzle una segunda parte, para llegar al final y reclamar el premio deberán obligatoriamente haber resuelto su primera parte (puzzle de [i] #6). Más info en irrompibles.com.ar/revista/puzzles.

Staff

EDITORA RESPONSABLE
RESPAWN S.R.L.

DIRECTOR
Durgan A. Nallar

DIRECCIÓN DE ARTE
Rafael A. Zabala

[IRROMPIBLES]
Sebastián Di Nardo, Mario Marincovich, Rodrigo Peláez, Pablo Salaberri

GERENTE COMERCIAL
Carlos Pollastri

COLABORAN
Andrés Barés, Daniel Benmergui, Natalia Cina, Fernando Coun, Esteban Echeverría, Mariano Esquivel, Ezequiel Deza, Facundo Fernández Lleventon, Santiago Figueroa, Federico Fredes, Tomás García, Pedro Hegoburu, Hernán Panessi, Rodolfo Laborde, Lilia Lemoine, Juan Lomanto, Lucas Robledo, Angeles Viacava, Santiago Videla, María Gabriela Vich.

ÁREA TECNOLÓGICA
Pablo N. Salaberri

FOTOGRAFÍA
Fernando Brischetto
JulianLorenzon.com

GRACIAS A
#Tecno23
Blizzard Entertainment
Capcom
Electronic Arts
Electronic Things
Focus Home Interactive
Gameloft
GeekMart Argentina
Nyu Media
Lector Global
OVNI Press
Square Enix
Telltale Games

OFICINA COMERCIAL
publicidad@irrompibles.com.ar
+54.911.6879.9294

CONTACTO
revista@irrompibles.com.ar
facebook.com/irrompibles
Twitter: @irrompibles

LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES] Año 2 Nº 7 es una publicación de RESPAWN Ediciones S.R.L.– Anchorena 1180 (1425) Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Distribuye en Capital Federal y GBA: Distribuidora Loberto (www.distriloberto.com.ar). En el Interior: DAP S.R.L. Registro de la propiedad intelectual en trámite. Los artículos publicados son responsabilidad de sus autores.

WWW.IRROMPIBLES.COM.AR
BUENOS AIRES, REPÚBLICA ARGENTINA
MAYO - JUNIO DE 2012



DIABLO
BLIZZARD
PC
DVD-ROM
SOFTWARE
MATURE 17+
M
MAX PAYNE 3
XBOX 360
PS3
R
MATURE 17+
M
★ JUEGOS USADOS ★
Comprá y vendé tus juegos.
$
ENVIOS ONLINE
www.electronicthings.com.ar
electronicthings